ブリンクス2／次世代"XNA"って何だ!?／DOAオンライン2大付録

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-Xbox

2004 JUN. 6月号 特別定価 630Yen

ファミ通.com



緊急速報

時間を操るアイツがまたまた大冒険！
ブリンクス2（仮題）

トム・クランシー最新作！
レインボーシックス3

人気アーケードゲーム移植決定！
メタルスラッグ3
サイヴァリア2

攻略X
- ギルティギア イグゼクス #RELOAD
- 鉄騎大戦
- グーリーズ
- 式神の城II
- 天空-Tenku-2

特報
- クリムゾンスカイ
- ファントムダスト
- 天誅 参 ～回帰ノ章～
- デウスエクス：インビジブル・ウォー
- ラリースポーツ チャレンジ2
- 青い涙

マイクロソフトによる
次世代開発プラットフォーム
XNA発表！

NINJA GAIDEN

DEAD OR ALIVE Online
2大付録 第5弾!!



Front あやね
Back あやめ

付録1 両面ポスター



微粘着だからXboxに貼っても簡単にはがせる!!

付録2 Xbox DRESS-UP SHEET デッド オア アライブ オンライン ドレスアップシート Vol.7 かすみ



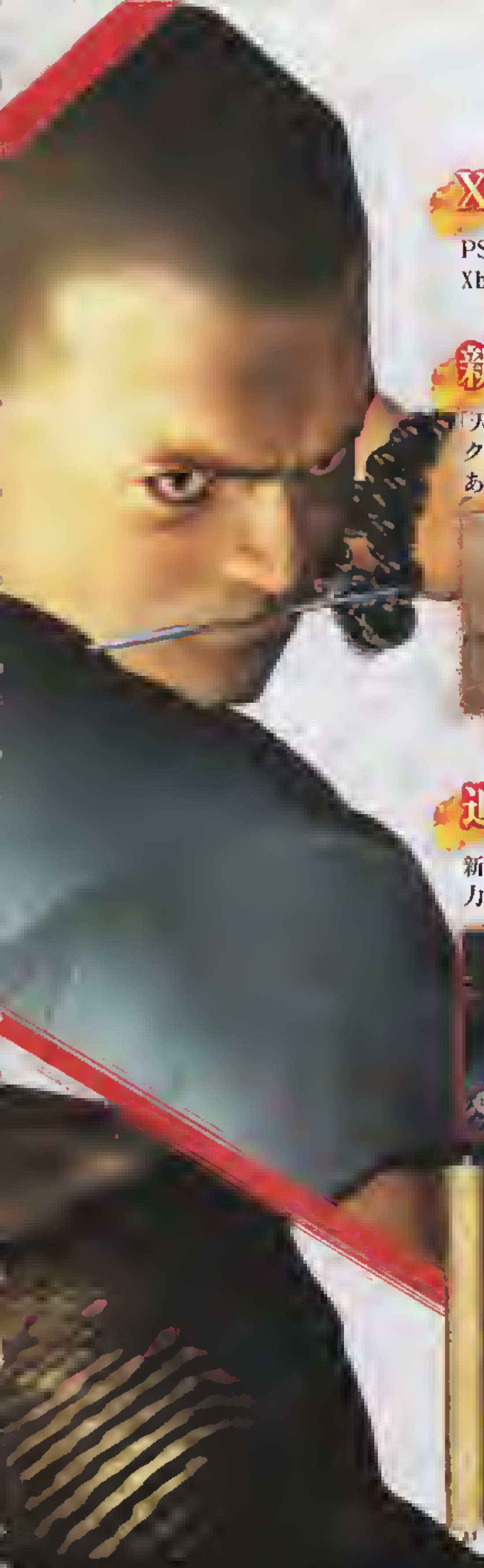
Xbox初の本格ドックファイト
Xbox Live につなげば、世界中のプレイヤーとの
最大16人までの同時対戦が可能。しかも、マルチプレー用のゲームが
対戦を楽しめます。もちろん、通常の1人プレイで、
敵を撃ち、大空を制するのは誰だ。
初回限定特典！クリムゾンスカイベー
「クリムゾンスカイ」5月20日発売予
www.crmsn.jp
「クリムゾンスカイ」も入ってる。「Xboxプラチナパック2　5月27日発売予
¥19,000
話題の新作に加え、Xbox本体、人気タイトル「HALO」、コントローラー2個、そしてXbox Live 2ヶ月間無料カードが入っ
fasa studio
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
All rights reserved



熱き、美しき空中戦。
強者どもが、世界中から飛来する。
CRIMSON SKIES
HIGH ROAD TO REVENGE
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


XBOX LIVE
ONLINE ENABLED
天誅、Xbox Liveに見参！
天誅参
TENCHU 3
〜回帰ノ章〜
2004年5月27日発売予定 6,800円(税込み7,140円)
XBOX専用ソフト 忍者アクション
FROM CAPSULE
フロム・ソフトウェアの人気ゲームがケータイでも遊べる。
http://www.fromsoftware.co.jp/ (PC用)
KING'S FIELD
本格的３ＤＲＰＧ、ケータイ版「キングスフィールド」好評配信中！EZアプリ（BREW[TM]）版配信開始！
アクセス方法
Vodafone live! → メニューリスト → ケータイゲーム → ゲームアプリ → ロールプレイング → キングスフィールド
EZトップメニュー → カテゴリで探す(EZインターネット) → ゲーム → RPG・アドベンチャー → キングスフィールド
vodafone
EZweb

FROM SOFTWARE



Xbox Live対応！

PS2版「天誅 参」で好評だった協力・対戦任務が、「天誅 参 ～回帰ノ章～」では Xbox Live に対応し、世界中の天誅プレイヤーと対戦・協力プレイが可能になりました。

新たな人物との出会い！

「天誅 参」では登場することのなかったキャラクター達が「回帰ノ章」だけで登場！ 深みのある物語を鮮やかに彩り、さらに盛り上げる！





追加された新任務！

新たに追加された「廃寺」「武家屋敷」、趣の異なる2つのステージ。力丸・彩女・鉄舟で合計6つの新任務を遂行することが可能！







予約キャンペーン開始!!

「天誅 参～回帰ノ章～」
限定プレミアム特典！
「痺れ団子型ミニクッション」
プレゼント！

ゲームで痺れて、団子で癒せ！「痺れ団子型ミニクッション」をプレゼント！ 特典キャンペーンは4/28より開始予定です。こちらは先着順。数量限定となっておりますのでご予約はお早めに！



一部お取り扱いのない店舗がございます。ご予約の際は店舗までお問い合わせください。

※画像はイメージです。

ACTIVISION

株式会社 フロム・ソフトウェア

ユーザーサポート／03-3320-6031（平日 月～金 13:00～17:00）

フロム・ソフトウェア ホームページ／http://www.fromsoftware.co.jp/

CERO 15 15才以上対象



今どきのゲームに対してイマイチ熱くなれない。
フクザツすぎて、途中で投げ出したくなる。
ちょっとハードコアなゲームが多すぎる。
グラフィックだけが自慢のゲームはもうお腹いっぱいだ。
そんな気合入れないで楽しめるゲームがしたい。
昔の方がもっと純粋にゲームを楽しめた。
本当に楽しいと思えるゲームに出会いたい。
invitation
グーリーズ
GRABBED BY THE GHOULIES
www.GBG.jp
最近、夢中になれるゲームがないのは、なんでだろう? 新作ゲームも、"制作費いくら"とか"あのヒット作の続編"なんてことばかりが騒がれて、肝心の面白さが伝わってこない。遊んでみると、どれもこれも難しいし、覚えなきゃいけないこともいっぱいあって、楽しめない。時間を忘れてハマった、あの頃のようなゲームは、もう出てこないのか? 答えは「NO!」だ。コミカル ホラーアドベンチャー「グーリーズ」。もう1度、ゲームに熱くなってみない? —— まずはwww.GBG.jpへ。
「グーリーズ」 4月29日発売予定　希望小売価格 5,800円(税別)
RARE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
CERO 全年齢
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation.
Microsoft, Microsoft Game Studios ロゴ, Grabbed by the Ghoulies, Rare, Rare ロゴ, Xbox, Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation または Rare Limited の米国およびその他の国における登録商標または商標です。



COVER
『DEAD OR ALIVE Online』
©TECMO,LTD.Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 6月号

CONTENTS

特別企画

緊急速報

特別連載企画

X SPECIAL

Xbox International

攻略X

特別付録



Xboxドレスアップシートの貼りかた

- Xbox表面のホコリや汚れをよく拭いてからお貼りください。
- 低粘着のため、粘着面に汚れが付くとはがれやすくなります。
- 低粘着ですからXbox本体を汚しません。張り直しも簡単にできます。

GAME INDEX

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL

次世代ソフト開発環境"XNA"が発表!! Xboxがどう変わる？

現地時間3月22日～26日、アメリカのサンノゼでゲーム開発者向けのイベント"ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス（以下、GDC）2004"が開催された（イベントの模様は30～31ページに掲載）。この会場で、マイクロソフトが次世代のソフト開発環境"XNA"を発表したのだ。XNAは、Xboxやウィンドウズ、ウィンドウズ モバイル関連機器など、同社の持つすべてのゲームプラットフォームにおけるゲーム開発作業を統一させるもの。おもな特徴は下記のとおりだ。また同社の関係者によると、この発表はXboxの次世代機へ向けた第1歩でもあるという。

そこで今回は、XNAのデモ映像やクリエーターのコメントをもとに、XNAによってXboxのゲームがどう変わるのかを検証していくぞ。マイクロソフトが目指す未来のゲーム像が、ここから見えてくるはずだ。

XNAのおもな特徴

Xbox Liveを共有化	課金やフレンドリスト、マッチメイキングといったXbox Liveの機能がウィンドウズ上でも利用可能に
コントローラーの統一	XboxとウィンドウズPCで同じコントローラーが使えるようになるなど、各種インターフェイスを統一
一部開発ツールを統合	ウィンドウズとXbox、別々で使われていた一部の開発ツールを統合し、どちらのハードでも利用可能に



GDC2004の講演で衝撃の発表!!

⬅GDCの会場でXNAを紹介したマイクロソフトのJ・アラード氏。XNAによるゲームの革新を訴えた。



クリエーターもXNAに期待！

➡世界中のゲームクリエーターたちがスクリーンに登場。テクモの板垣伴信氏もXNAにエールを送った。

XNAのデモムービーを公開！

GDCの講演では、XNAのデモムービーが公開された。そこから読み取れるのは3Dポリゴンの美しさだけではない。驚くべきは、動きを含んだ映像表現の豊かさだ。クルマと壁の衝突角度を変更するだけで、さまざまなクラッシュシーンを作り出したり、煙のゆらめきを表現したり、歩いている生物の形態をスムーズに変化させるなどといったことが可能なのだ。なお、この映像はXNAの公式サイト（※）で見ることができる。XNAの実力を、ぜひその目で確かめよう。



スポーツカーが光を受けて発進！

⬅青いスポーツカーのボディーに、ライトの光と周囲の景色が映り込んでいる。レースゲームのリプレイシーンのようだ。



⬆セクシーな女性が登場するモノクロ調の映像。タバコの煙とグラスの透明感に注目。

煙やグラスの繊細な形を表現



壁に激突!!

➡クルマと壁の当たる角度によって車体の砕けかたが変わる。XNAの高度な物理計算能力がわかる映像だ。



生物の形態が次第に変化！

メタモルフォーゼ!?

⬅ふさふさとした毛を持つ4本足の動物が、いつのまにか6本足のクモのような生き物に変身！

※XNA公式サイト（英語）▶▶▶http://www.microsoft.com/xna/

クリエーターはXNAをどう見る？

まだまだ不明な点も多いXNAだが、かなり開発者にやさしいツールであることは間違いない。数多くのXbox用ゲームを手がけているセガも、「XNAが、ゲーム開発を効率化するとともに、ゲーム開発者のクリエイティビティーの向上を促し、ゲーム産業全体を活性化させることを期待しております」とのコメントを寄せている。ここでは、Xboxにゆかりの深い4人のクリエーターに、XNAに対する印象を聞いてみたぞ。

テクモ　TeamNINJAリーダー

板垣 伴信氏

代表作:「NINJA GAIDEN」

このあいだピーター・ムーアと話をしました。XNAとは、簡単に言えばゲーム業界以外の異業種の人たちが、ゲームを作りやすくしようというもの。参入時の技術的障壁をできるだけ減らそうということです。だからとてもいい話だと思います。ただ、僕ら古株にはほとんど関係ない話のような気も。ピーターには、(僕らにとっては)XNAよりもATG※(シェイマスが作った部門)のほうがありがたいと言っておきました(笑)。

フロム・ソフトウェア　プロデューサー

竹内 将典氏

代表作:「O・TO・GI」シリーズ

XNAで掲げられている概念は、ゲーム開発を真剣に行いたいと考えているフロム・ソフトウェアにとっては、とても理想的な構想であり、マイクロソフトの優位性を最大限に活かしたものであると受け止めています。XNAによって、今後開発者がゲームソフトに追い求めるべき、"深みを追求する時間"が多く与えられるのは、オリジナルタイトルをリリースし続けるために非常に有用なことではないでしょうか。

アルファ・システム 代表取締役社長

佐々木哲哉氏

代表作:「式神の城」シリーズ

XNAには興味はかなりあります。ただ、まだ発表されたばかりなので、不明な点が多い。正直、蓋を開けてみないとわからない部分も多いですね。Xbox発売当初は、Xboxとウインドウズを差別化しようと苦労していたので、この方向性は正しいと思います。XNAに関しては、ウインドウズで取りあえずユーザーを取り込んでおいて次世代機へ――というマイクロソフトの戦略として機能することになると思います。

ナムコ　プロデューサー

上 博文氏

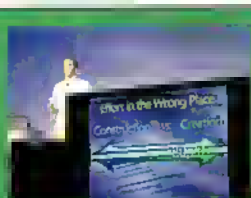
代表作:「ブレイクダウン」

まだ詳細はわかりませんが、XNAの思想はすばらしいと感じています。本当に開発者の負荷やリスクを減らすことが可能になれば、挑戦的なソフトを作りたい人はたくさんいるので、喜んでそういうソフトを作るんじゃないかと期待します。早く遊びたいですね、そういうゲーム……。あ、私も、もちろん挑戦したいと思います。そして、この思想を最大限に活かすためにも、ぜひ業界でひとつになって取り組んでほしいですね。

記者の目

GDCでの講演で、マイクロソフトのロビー・バック上級副社長は、「いまのゲーム作りでは、クリエーターが創造的な仕事に使えるコストは全体の2割しかない」と述べていた。つまり、ハードの進化やユーザーの要求が高まるにつれ、美しい映像の追求やシステム構築などの作業が膨大なものとなり、ゲームの制作者がおもしろさの追求に十分な手間をかけることができなくなっているという意味だ。XNAは、こうした状況を解決させるために生み出されるもの。今回、コメントをくれたクリエーターたちも、同様の点でXNAに期待している。講演中のデモや説明、XNAが高度な表現を実現することがわかった。しかしXNAの真価は、ハードの違いや複雑な作業の壁を取り去り、ゲームを作りやすく、おもしろいものにするところにこそあるのだろう。

5月のE3で、マイクロソフトはXNAに関する何らかの発表を行う。おもしろさの原点に立ち返った、新たなゲームの登場に期待したい。　(真谷)



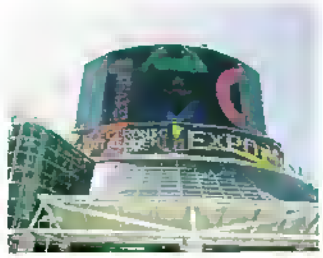
←開発者のコスト削減について語るバック氏。

TOPIC

"E3 2004"がもうすぐ開催！各メーカーの出展予定は!?

世界最大のゲーム見本市"E3(エレクトロニック・エンターテイメント・エキスポ)2004"が、米国で現地時間5月12日～14日に開催される。E3は、各ハードの戦略や新作タイトルが続々と公開される、毎年恒例の関係者向けイベント。今回のE3では、いったい何が明らかにされるのか、マイクロソフトに聞いたぞ。

同社は、E3開催まえの5月10日にプレスカンファレンスを実施する。ここで、次世代開発環境"XNA"について何らかの発表を行う予定だ。また、ソフトについては「未発表タイトルを含め、魅力的なラインアップを予定しています」とコメント。新たなゲームがお披露目されることになりそう！　なお、5月21日時点で判明している各ソフトメーカーの出展タイトルは下記のとおり。マイクロソフトからは『Halo2(ヘイロー2)』など国内での発売が予定されている5タイトルと、北米で発売予定となっている3タイトルが出展される。さらにE3では、"隠し球タイトル"の公開もあり得る。イベントの模様は次号でお届けするのでお楽しみに！

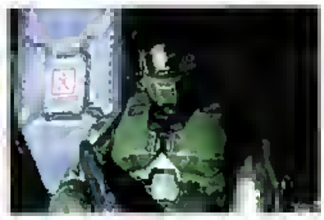


↑会場のロサンゼルスコンベンションセンター。今年はどんな隠し球が飛び出すのか。

プレスカンファレンスも開催



➡E3開催まえのプレスカンファレンスは今年も実施。



↑『Halo2(ヘイロー2)』の出展が決定。そのほかにも有力タイトルがズラリ！

おもなソフトメーカーのXbox用ソフト出展予定

アイドス	Xboxの新作タイトルを出展する予定。日本での発売予定や、タイトル名などの詳細は未定
SNKプレイモア	SNKネオジオUSAのブースで、「メタルスラッグ3」と「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」を出展
エレクトロニック・アーツ	出展内容は未定だが、ブース面積はかなりの広さ。昨年同様、たくさんのタイトルが出展されることになりそうだ
カプコン	出展内容についてはまだ未定。昨年はE3開催直前の発表会で「ディノクライシス3」が紹介されたが、今年はいかに？
サミー	北米向けタイトルの「The Shield」と「Iron Phoenix」を出展。「Iron Phoenix」はXbox Live対応となる予定
セガ	出展内容についてはまだ未定。北米でもかなりの人気を誇るメーカーだけに、海外向けのタイトルにも注目だ
タイトー	PC用ゲーム「パズルボブル オンライン」を進化させた北米向けのXbox用ソフト「ウルトラ バスタムーブ」を出展
テクモ	「デッド オア アライブ オンライン」を出展。「NINJA GAIDEN」のXbox Liveによるトーナメントの詳細も発表予定
フロム・ソフトウェア	新作タイトル「METAL WOLF CHAOS」を映像出展。そのほか日本で発売中の「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」も出展する
ユービーアイソフト	対応ハードは未定だが、「トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン」や「プリンス・オブ・ペルシャ」の最新作を出展

マイクロソフトの出展タイトル

Kameo	ジェイド エンパイア～翡翠の王国～(仮題)
Fable(仮題)	ファントムダスト
Halo2(ヘイロー2)	Mech Assault 2
Unreal Championship 2	Conker :Live&Uncut

※ATG：アドバンスド・テクノロジー・グループの略。よりよい開発環境の実現のために、ハードの解析を行う部署。サードパーティーのサポートなども行う。

TOPIC 北米で『NINJA GAIDEN』が出荷50万本！



⬆北米での出荷本数が50万本を突破した『NINJA GAIDEN』。世界規模のヒットに！

北米で3月上旬に発売が開始されたテクモの『NINJA GAIDEN』の出荷本数が、同地域で50万本を突破！ 1ヵ月弱での記録達成となったのだ。なお、日本で3月11日に発売された同ソフトの売れ行きも好調で、販売本数は51197本を記録（4月18日現在。編集部調べ）。世界規模でヒットしているタイトルだけに、今後の動向も要チェックだ。

TOPIC 『TFLO』βテスト開始日は6月上旬に公表

マイクロソフトから2004年冬に発売予定のMMORPG（多人数参加型RPG）、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』。当初同ソフトのβテストの開始日は、4月13日に告知される予定だった。しかし、ソフトの調整が必要とのことから、開始日の通知は6月上旬に行われることに。残念なニュースだけど、万全の態勢でのβテスト開始に期待しよう。



⬆『トゥルーファンタジー ライブオンライン』のβテスト開始時期は6月に発表。

EVENT ゲームスクール入学式で日野晃博氏が講演

4月8日に都内で、大手ゲームメーカー22社が運営するゲームビジネススクール、デジタルエンタテインメントアカデミーの入学式が開催。この入学式終了後に、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』などを制作している開発会社、"レベルファイブ"の日野晃博社長による特別講演が行われたのだ。同氏は、「ゲームで感動した気持ちを忘れずに、新しいゲームを作り出すために必要なことを学んでほしい」とコメント。入学生たちは熱心に聞き入っていたぞ。



➡日野氏自身の体験談などを聞くことができたぞ。

TOPIC Xbox プラチナパック 2が発売決定！

マイクロソフトは4月8日、Xbox本体に対応ソフト2本を同梱した特別パッケージ"Xbox プラチナパック 2"を5月27日に発売すると発表したぞ。価格は19950円［税込］。

今回のプラチナパックには、マイクロソフトから5月20日発売予定のシューティングゲーム『クリムゾン スカイ:ハイ ロード トゥ リベンジ』と、『HALO（ヘイロー）』（Xbox プラチナコレクション）が同梱。このほか、Xbox用コントローラーが2個、DVDビデオ再生キット、Xbox Liveの2ヵ月間無料カードも入っており、非常におトクな内容になっているのだ。

昨年の11月に発売されたプラチナパックの第1弾は発売と同時に反響を呼び、Xboxユーザーの拡大に大きく貢献。今回同梱される『クリムゾン スカイ』は昨年11月に北米で発売されて人気を博している話題作だけに、第2弾のヒットにも期待がかかる。なお、今回のXbox プラチナパック 2は5月27日～7月31日出荷分までの期間限定で発売される予定。購入を考えている人はお早めに！

Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった最新のニュースからユニークな情報まで、Xbox関連の話題をまとめてお届け。

3/25 JAMDATがXboxタイトルを携帯電話コンテンツとして発売

アメリカの携帯電話会社"JAMDAT Mobile"が、Xbox用タイトルを携帯電話向けコンテンツとして発売することを発表。マイクロソフトとも合意に達してしており、『Top Spin』、『RalliSport Challenge 2』、『Amped 2』（日本タイトル『天空-Tenku-2』）の3タイトルが2004年夏を目途に北米、欧州で展開される。同社は日本への進出も視野に入れているとのことだ。

3/30 学生向けイベントにXboxが出展

東京の新宿にある日本青年館で、コンピュータープログラミングやゲーム制作などに関心を持つ学生を対象にしたイベント"The Student Day"が開催された。会場には『NINJA GAIDEN』や『鉄騎大戦』などの試遊台が設置され、多くの学生がプレイ。そのほかマイクロソフト最高技術責任者の古川享氏による特別講演やプログラミングコンテストなどが行われたぞ。

4/3 Xbox突撃隊が『ソウルキャリバーII』イベントを開催

Xbox突撃隊の最新イベント"ソウルキャリバーIIで遊ぼうin横浜"が、神奈川県にある横浜ワールドポーターズで行われた。この日は総勢32名が『ソウルキャリバーII』を使ったトーナメントで激突したぞ！ 熱気に包まれたイベントをひと目見ようと、会場にはXbox突撃隊のイベントでは最大規模の150人以上のギャラリーが集合！ 大盛況となったのだ。

4/13 第1回Best of Xbox Fansiteの入賞サイトが決定

ユーザーが運営するXboxファンサイトの中から、ユーザーの投票でもっとも優秀なものを表彰する第1回Best of Xbox Fansiteが決定したぞ。今回、選出されたサイトは"XNEWS"、"Xbox mk2"、"TFLOで行こう！"。また、"eng/ xbox"と"Xbox Live Clan =TSW="が、ファンサイト事務局が選ぶ"Xbox 特別賞"に入賞。これらのサイトに一度アクセスしてみては？

Event

すべての格闘ゲームファンの夢舞台"闘劇"。今年も全国から集まる強者による熱い戦いがくり広げられる！

5/3(月)～5/5(水)・闘劇2004FINAL（ディファ有明）

エンターブレインが主催する業務用の人気対戦格闘ゲーム決勝大会"闘劇2004FINAL"が今年も開催されるぞ。使用ゲームは『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003』、『バーチャファイター4 エボリューション』、『鉄拳4』、『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』など計8タイトル。全国から集まる強豪プレイヤーの力と技の激突を体感しよう。 ▶▶▶http://www.tougeki.com/

5/22(土)・Xbox Arcade Titles 店頭トーナメント Vol.1（東京、大阪）

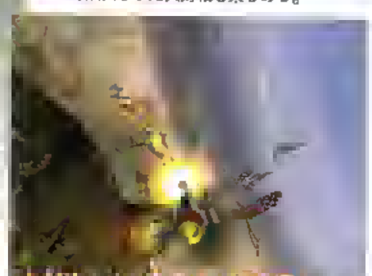
Xboxのアーケード移植作品を使用した店頭トーナメント大会が、5月22日に東京と大阪の2店舗で開催される。使用ソフトはキッズステーションの『式神の城II』とサミーの『ギルティギア イグゼクス シャープリロード』。各タイトルとも優勝者には豪華賞品がプレゼントされる。参加希望者は、4月30日からXbox公式サイトでエントリーしよう。 ▶▶http://www.xbox.com/ja-JP/

Xbox プラチナパック 2が5月27日に発売！



⬆人気ソフトを同梱したプラチナパック。Xboxを持っていない人は、ぜひこの機会に！

⬇Xboxで初の本格的シューティングゲームとなる『クリムゾン スカイ』。Xbox Liveで16人対戦も楽しめる。



『クリムゾン スカイ』が降臨！
Xbox Liveで遊びつくそう！

やじ馬ニュース YAJIUMA

千葉県稲毛市はXboxの一大普及都市だった!? Xboxの売上を飛躍的に伸ばす販売店の謎に迫る

まずは、本誌4月号で行った、販売店を対象としたアンケートをご覧いただこう(下の記事を参照)。多くの店舗が"Xbox関連商品の売上は苦戦している"と答えるなかで、"伸びている"と回答を寄せる販売店もいくつかあった。どのようにしてXboxの売上を伸ばしているのか？そこにXbox浮上のカギを感じとった編集部では、そのうちの2店舗に取材を敢行することにした。

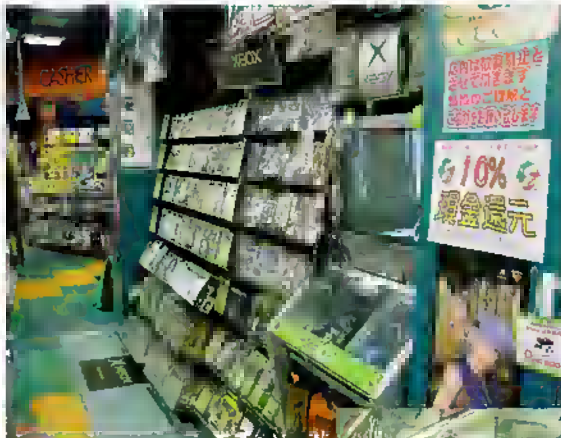
まず話を聞いたのは、埼玉県にあるメディアパワー北越谷店。郊外店である同店は、大きな売り場面積を持つ。そのなかで、Xbox関連商品の占めるスペースは棚の一区画いっぱい。都内の量販店などと比較すると、じつは桁外れに大きい。

「ゲーム全体に占めるXboxの売上比率は1パーセント程度なので、この売り場面積は明らかに過剰なんですけどね(笑)」と驚くようなことをいうのは、同店のゲーム部門担当、峯正仁さん。「近隣の他店舗がXboxの扱いをやめていってしまうので、他店と差別化するという意味も込めて、Xboxの売り場を維持しています。あとは、ゲーム専門店としてのプライドもありますね(笑)」。

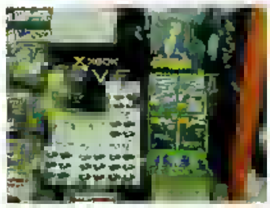
同店が販促で力を入れているのは試遊台。「遊べば必ずXboxのよさがわかってもらえる」をモットーに、常時試遊台を稼動させているとか。「試遊してからソフトを購入というケースもかなりありますよ」(同)

"遊べば必ずXboxのよさがわかってもらえる"ということを明確に販促に結びつけたのは、つぎに伺った、千葉県のマジカルガーデン稲毛店。駅から徒歩5分弱という、好条件の立地にある同店は、驚くべきことにXbox関連商品の売上を飛躍的に伸ばしている。その要因として挙げられるのが、2002年5月のXboxが最初に値下げされた直後に(34800円から24800円へ)、5日間限定で12800円という価格で販売した同店独自のキャンペーンにあるのではないかと、岡竜太郎店長は分析する。

「とにかくユーザーにXboxを持たせたい、と考えました。Xboxはすばらしいハードなので、遊べば必ずそのよさがわかってもらえるわけですし、そうすれば口コミでも広がるのでは、と考えたんです」(岡)



⬅➡両店舗ともXboxの売り場面積をきっちり確保。もちろん、これだけのスペースを保つには、店舗に在庫を抱える体力が必要条件になるけれど、やはり、"Xboxへの愛"なしにはこの充実ぶりは語れない。





⬅販促品はもちろんしっかりと活用しているのだ。

岡さんの読みは当たり、以後は本体の値下げを行わずとも、本体がコンスタントに売れ続けているという。稲毛という町は日本一Xboxの所有率が高い地域かもしれませんね、と記者が話を向けると、岡さんは恥ずかしそうに笑った。

さて、ふたつの店舗に共通しているのは、Xbox関連商品にかなり大きな売り場面積を割いているということ。両店舗とも、どんなタイプのソフトでも、最低1本は店頭に置くようにしているという。Xbox用ソフトを取り扱う販売店が減るなかで、"ここに行けばXboxのソフトが買える"という安心感はけっこう大きいものなのかもしれない。

そしてもうひとつの共通点は、店長がふたりとも"Xboxが好きだ"ということ。最後の結論が"愛"というのも、少し陳腐かもしれないが、ふたりの店長の"Xboxのことが好きで、Xboxを盛り上げたい"との思いが、ここまで両店舗の売上を伸ばしているのは間違いない。

おふたりにXboxへの要望を聞いたところ、奇しくも両者から"ソフトラインアップの充実"という返事をいただいた。マイクロソフトはおふたりと、そしてXboxユーザーの期待に応えられますか？　(古屋)

アンケート調査 販売店に聞くXbox売上推移

Xbox本体の発売以降、Xbox関連商品の売上推移を販売店にアンケート調査した(有効回答数87)。数字は2002年の売上を"100"とした場合の、2003年と2004年(現時点での予測)の売上推移。各販売店による平均値が100を大きく切るなかで、メディアパワー北越谷店とマジカルガーデン稲毛店がいかに突出した伸び率を示しているかがわかる。



黒い玉手箱 イベントを継続するために……

"Xbox突撃隊プロジェクト・Xboxで遊ぼうVol.3(大阪)"の取材に行った。会場で、Xbox Championshipに史上最年少で参加したという、樫原亜美ちゃん(なんと3歳！)に会った。父親の英才教育(？)により、1歳からゲームを始めた亜美ちゃんは、いまはテクモの「DEAD OR ALIVE 3」に夢中。とくにかすみがお気に入りらしい。当日はXbox Championship Vol.4~DEAD OR ALIVE 3~の優勝者、大久保和哉さんを相手に互角の戦いを披露し、会場を大いに沸かせていた。

ちなみに、"Xboxで遊ぼうVol.3(大阪)"を主催しているのは亜美ちゃんの親戚筋の方々。もともとは他機種のゲームをメインにした集まりだったが、Xbox Championshipの開催をきっかけに、「Halo」や「DOA 3」などのゲームをメインにして集まるようになった。いいゲームは人を集める、ということか。

Xbox突撃隊は、"Xboxのよさをみんなに伝えたい"という想いを持つユーザーをサポートするプロジェクトだ。おそらくハードメーカーとしては、過去に類がない試みなのではないか？　イベント会場はどこも盛況だが、現状「DOA3」や「Halo」に続くソフトがなかなか現れないのがいささか残念ではある。いくらイベントがすばらしくても、やはり肝心なのはソフト。せっかくできあがりつつあるXboxのユーザーの輪を絶えさせないためにも、良質なXboxタイトルの登場を切に願う。　(古屋)



⬅天才ゲーム少女亜美ちゃん(左)と大久保さん。

Xboxソフト売上ランキング TOP10



「NINJA GAIDEN」が貫禄のV2。歴代でも『鉄騎』に次ぐ4位に躍進し、この勢いは当分続きそう。2位のワーコレ「Counter-Strike」は大健闘。ゲーム自体の完成度の高さもさることながら、"FPSのXbox"をより印象付けた？ 一方本体の販売台数の伸び悩みはかなり深刻。週単位の販売台数が300台は過去最低の数字。Xboxプラチナパック2での巻き返しを期待したいところだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	11262	51197
2	—	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	3月25日	2448	2448
3	4	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	3月11日	1901	3863
4	6	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	1327	8715
5	5	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	1257	30263
6	2	鉄騎大戦	カプコン	2月26日	1034	5055
7	—	式神の城II	キッズステーション	4月15日	1023	1023
8	3	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	2月26日	883	3458
9	—	Links2004 (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	3月25日	853	853
10	7	ブレイクダウン	ナムコ	1月29日	544	5667

集計期間：3月15日～4月18日
※このランキングはP108に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：3月15日～3月21日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	6014
2	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	724
3	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	361
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	261
5	鉄騎大戦	カプコン	241

2週目Best5 集計期間：3月22日～3月28日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	1744
2	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	1560
3	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	459
4	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	381
5	Links2004 (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	367

3週目Best5 集計期間：3月29日～4月4日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	1740
2	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	475
3	鉄騎大戦	カプコン	316
4	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	287
5	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	283

4週目Best5 集計期間：4月5日～4月11日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	905
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	353
3	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	242
4	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	239
5	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	157

5週目Best5 集計期間：4月12日～4月18日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	式神の城II	キッズステーション	1023
2	NINJA GAIDEN	テクモ	859
3	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	192
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	182
5	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	171

ハード販売台数

● 3/15～3/21	508台
● 3/22～3/28	789台
● 3/29～4/4	675台
● 4/5～4/11	390台
● 4/12～4/18	397台
推定実売台数(3/15～4/18)	2759台

累計販売台数 438940台

Xbox読者期待のランキング TOP10

Team NINJAのワンツーは変わらず。「青い涙」が6位に躍進。久々の美少女モノだけに、ファンの関心も高い。期待の海外2タイトルが初登場。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	今夏	69.5
2	2	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	61.2
3	3	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年	44.9
4	4	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	28.4
5	6	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	今冬	16.8
6	9	青い涙	パンサーソフトウエア	5月27日	16.5
7	7	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	未定	15.8
8	8	Fable	マイクロソフト	2004年	15.0
9	—	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	6月10日	14.9
10	—	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	13.2

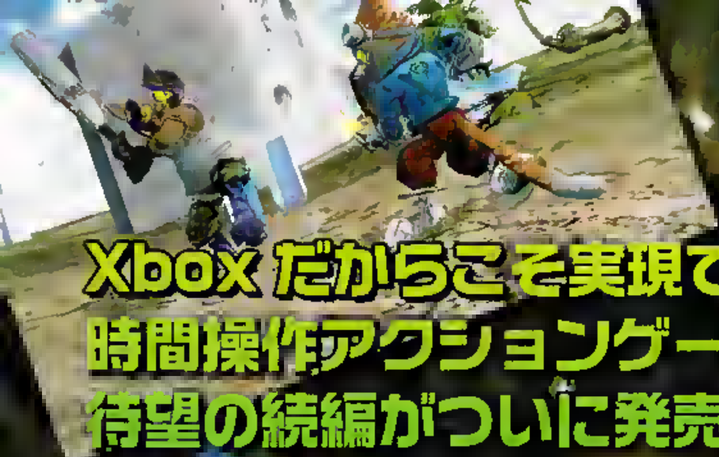
●本誌5月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：3月30日～4月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP20

セガサターンの名作「バーニングレンジャー」がいきなりの初登場。本誌4月号の中氏と板垣氏の対談を読んで多くのユーザーが期待したようだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	179
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	114
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	96
4	6	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	81
5	5	グランド・セフト・オートシリーズ	カプコン	PS2	77
6	8	戦国無双	コーエー	PS2	75
7	4	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	73
8	8	鬼武者シリーズ	カプコン	PS2	61
9	10	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	48
10	13	零～紅い蝶～	テクモ	PS2	47
11	16	OutRun2	セガ	AC	44
12	11	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	43
13	7	テイルズシリーズ	ナムコ	PS2	40
13	12	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	SNKプレイモア	AC	39
15	19	バーチャファイターシリーズ	セガ	PS2	38
15	18	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	27
17	14	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	25
18	—	バーニングレンジャー	セガ	SS	21
19	14	アーマード・コアシリーズ	フロム・ソフトウェア	PS2	25
20	—	ドラゴンボールシリーズ	バンダイ	PS2	19

※本誌4月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、SSはセガサターン、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PS2はプレイステーション2、ACはアーケードの略です。





Xboxだからこそ実現できた 時間操作アクションゲーム 待望の続編がついに発売決定!!



ブリンクス2(仮題)

タイトル	ブリンクス2(仮題)		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	未定	価格	未定
開発	アートゥーン	制作者	プロデューサー:大島直人
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	未定		
その他	未定		

長い沈黙を打ち破り、ついに『ブリンクス』の続編が姿を現した! またまた、新しい"遊び"がいっぱい詰まっていそうだゾ。

新感覚のアクションがさらに新次元へ!

ゲーム世界の時間を操作するという遊び="時間操作"を巧みにゲームシステムとして昇華させ、新たな3Dアクションゲームの形を打ち出した前作『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』。その待望の新作が、ついに発表された! "一時停止"や"巻戻し"など、おなじみの時間操作を利用したさまざまな仕掛けはもちろん、今回は、さらに驚きのシステムも盛り込まれている様子。注目の第1報を世界最速でお届けしよう!



超巨大な敵だって時間操作があれば怖くない!?

⬆ボス・モンスターも負けじとパワーアップ……って、ちょっと大きすぎ! こんな巨大な敵にどうやって立ち向かえばいいの?



⬅主人公はタイムスイーパーのブリンクス。左に見えるのは新登場のモンスターかな?



時間を操って謎を解くのだ!

➡時間操作を使うと、さまざまな不思議現象が。これは一時停止? 水がまるでゼリーみたいだ!



橋の上にアイテム発見!

➡奥の小島には見覚えのあるようなメダルも! どうやって取る?



Next BLiNXはココがスゴい！ その1
今度は"空間"までも操れる！

前作で、ブリンクスのライバルとして登場した"タムタム団"。神出鬼没に現れては何かとジャマしていく彼らに泣かされた人も多いだろう。本作では、そんなタムタム団のヤツらが、なんとまさかの主役に大抜擢！ しかもヤツらは"空間を操る"という新たな力、その名も"空間操作"を使うというのだ。新たに追加された"タムタム団モード"では、彼らを操り、空間操作でブリンクスたちの目をあざむきながら、さまざまなミッションをクリアーしていく。彼らの目的はもちろん、お宝を奪うことのようだが……!?



⬆ブリンクスをはじめとするタイムスイーパーたちが、ライトでタムタム団を捜している。見つからないに、コソコソ行動しよう！

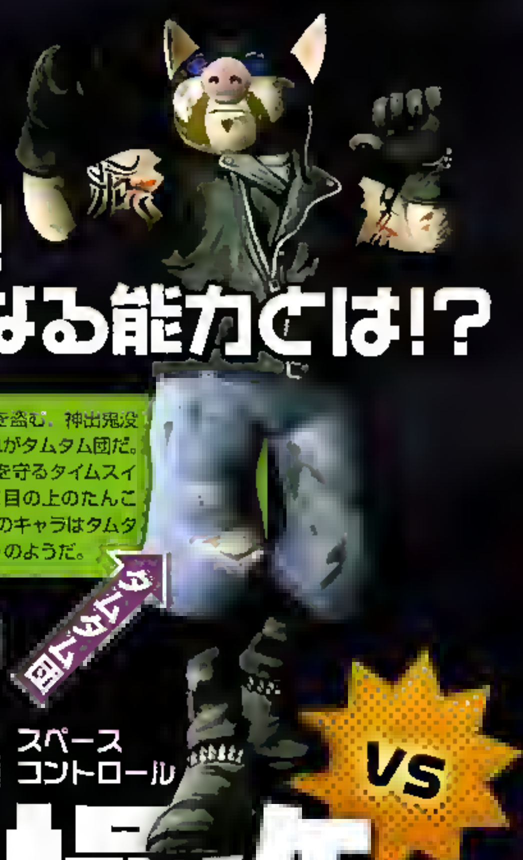
のぞき穴から偵察せよ！



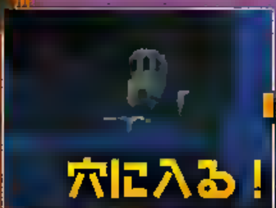
➡タイムスイーパーたちを偵察!? さまざまな仕掛けがあるようだ。

またまだナゾが多い"空間操作"だが、ここでちょっとだけ予想してみよう。タムタム団は腕利きのドロボーなので、たとえば真正面からは突破できない厳しい警備網をくぐり抜けたり、追いかけてくる敵の裏をかいて行動するなんてことは朝飯まえ。そう言えば前作では、床や壁などに開いたワープホールから突然現れて、ブリンクスのアイテムを横取りとかしていた。となると、あのワープこそが、空間操作の能力だったのかもしれない。今回はプレイヤーが操れるということで、自由にワープできたりするのだろうか？

空間操作！ その未知なる能力とは!?



世界に流れる"時間"を盗む、神出鬼没の時間ドロボー。それがタムタム団だ。彼らにとって、時間を守るタイムスイーパーたちはまさに目の上のたんこぶ。対決は必至！ 右のキャラはタムタム団のひとり（1匹？）のようだ。



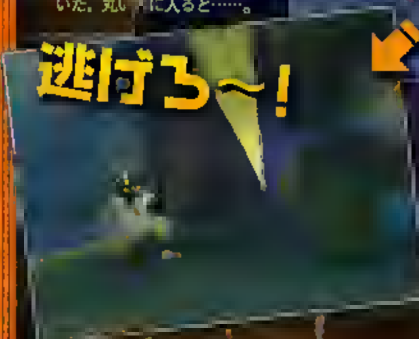
穴に入る！

[illegible]の瞬間。床に開いた、丸い[illegible]に入ると……。



場所を間違えた！

⬆空間を飛び越えて、みごと別の場所へワープ成功！……って、あまりうれしい場所ではないみたい。



逃げろ〜！

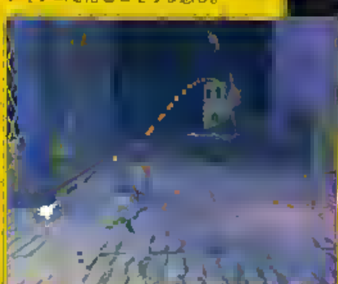
⬅敵に見つかった場合はどうやって逃げる!? 空間操作でケムにまくなんてこともできるんだろうか？

タムタム団 VS 空間操作（スペースコントロール）

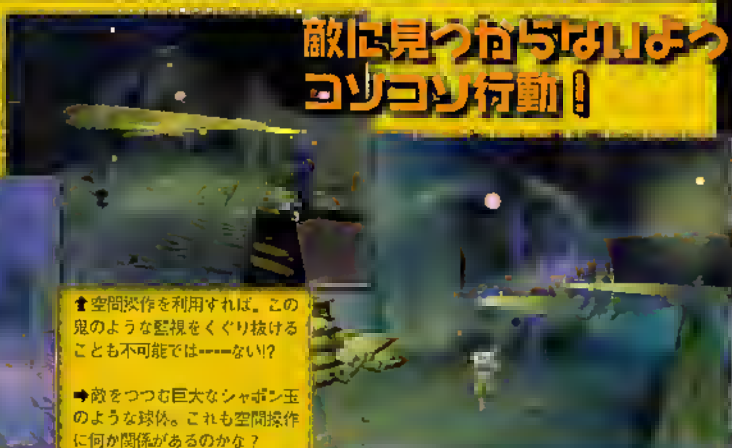
タムタム団モードはなんとステルスアクション！

新たに追加された"タムタム団モード"は、できるだけ敵に気づかれないように、姿を潜めながら任務をこなしていくステルスアクション。空間操作を活用して警備に見つからないように移動したり、アイテムを投げて敵の注意をひきつけ、そのスキに見張りを突破したりと、まさにドロボーらしいアクションが要求されるのだ。盗まれたことすら気づかせないエリートドロボーになれるか、つねに追い回されるオッチョコチョイドロボーになるかは、プレイヤーの腕しだいというわけ。

⬇アイテムを投げて敵の注意を引きつけよう！ 投げたあとの軌跡が表示されるので、狙いどおりの場所にアイテムを落とせそうな感じ。



敵に見つからないようコソコソ行動！



⬆空間操作を利用すれば、この鬼のような監視をくぐり抜けることも不可能では……ない!?

➡敵をつつむ巨大なシャボン玉のような球体。これも空間操作に何か関係があるのかな？

What's BLiNX

前作「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」は2002年12月12日に発売。"一時停止"で敵を止めて攻撃したり、"巻戻し"で崩れた橋を復元したりと「時間を操れるゲーム」として世界中で話題に。初お披露目のE3 2002では革新的ゲームデザイン賞ほかを受賞。

Next BLiNX は ココがスゴい！ その2

行く手をさえぎるイヤ～なワナ！

タムタム団に負けじと、もちろんタイムスイーパーの時間操作アクションもパワーアップ！ 弓矢が大量に降り注ぐ危険な通路や、空中に浮かぶ小さな足場など、ステージを彩るトラップや仕掛けもさらにバリエーションが増えているようだ。前作では、トラップなどの突破方法がひとつではなく、プレイヤーの時間操作の使いかたによって、さまざまな攻略を楽しむことができた。今回も大いに期待できそうだぞ！



↑水中にあるパネルはそのままでは押せない？ 時間操作を使った謎解きは本作の醍醐味だ。



↑崩れてしまった橋は渡れない。こんなときは……前作を遊んだ人なら楽勝かな？

崩れ落ちる橋！ 雨のような弓矢!!



←弓矢を止めるスイッチがどこかにあるのだろうか？



→おなじみ、巨大な岩が転がってくるトラップ。下敷きになるまえに、時間操作を使ってなんとかするのだ！

時間操作で活路を見いだせ！

タイムコントロール 時間操作



世界に流れる"時間"を守るタイムスイーパー（時間掃除人）。まえより少し背が伸びて、ちょっと大人っぽくなったようだ。前作のプリンセス救出に続き、今回はどんな活躍を見せてくれるのか？

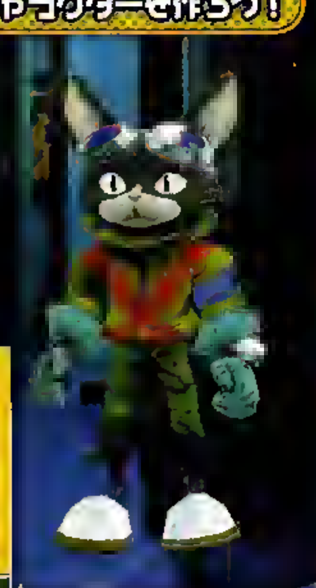
Next BLiNX は ココがスゴい！ その3

自分だけのキャラクターを作ろう！

いままで紹介してきた画面写真に、いろんな色のタイムスイーパーが写っていたのには気づいたかな？ 今回はなんと、ブリンクスとタムタム団の顔や体型、コスチュームなどを自由にエディットできてしまうのだ。変更できるパラメーターは25種類以上というから、かなりいろいろ作れそう。世界にひとりだけのキャラクターで遊べるぞ。



↑前作はウェアを買うことで服装を変えられたが、本作ではもっと自由に変更可能！



↑こ～んな黒猫にしちゃうことだってできるのだ。トラ模様や三毛猫っぽい模様などにもできるとうれしいよね。

新要素はまだまだありそう!!

右の画面写真を見てほしい。なんと、ブリンクスらしきタイムスイーパーがふたり写っているのだ。今回は情報がなかったが、これはもしかすると、バトルなどの新モードがあるということ？ エディット要素ではチーム用のエンブレムなども作れそうだし、その可能性は決して低くないハズ。続報が楽しみだ！



→時間操作と空間操作がぶつかったとしたら、いったいどんなバトルが起こるというのか？

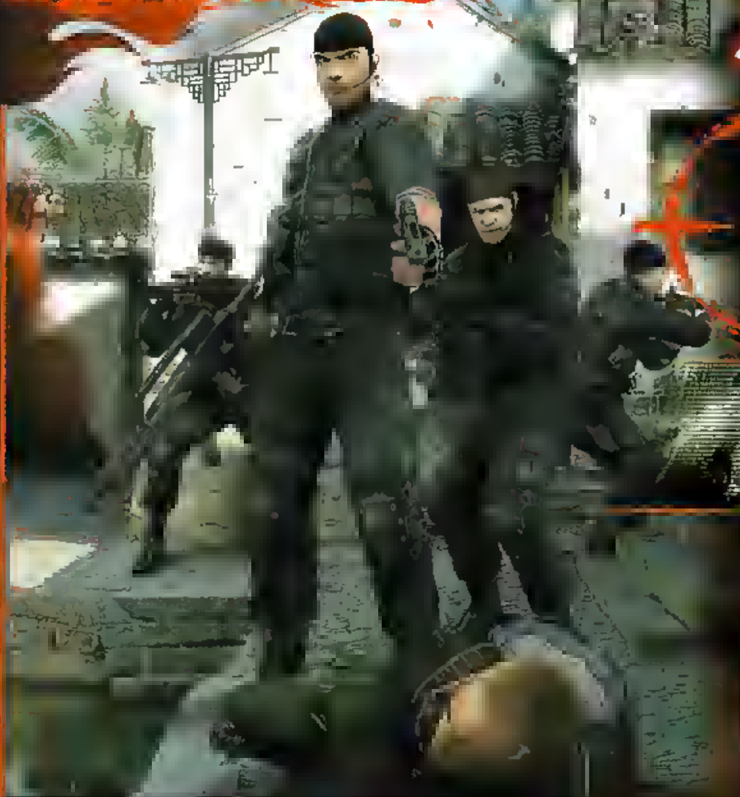
この画面はいったい!?



What's Artoon 開発を手がけるアートゥーンは、セガで最初に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」や「ナイツ」をデザインした大島直人氏（本誌コラムでもおなじみ！）、「ナイツ」や「ルーマニア#203」のプログラムを手がけた松本卓也氏らが集う実力派集団。アクションゲームは大得意！

緊急速報!!
Urgent news flash!!

第三のトム・クランシーブランド満を持して上陸!!





Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3

コンスタントなリリースでXboxにも浸透した感のあるトム・クランシーブランド。その原点ともいえるシリーズの国内発売が決定。いち早く詳細をお届けしよう！

A action タイトル	トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3		
発売元	ユービーアイソフト	ジャンル	特殊部隊アクション
発売日	7月8日発売予定	価格	7,140円（税込）
開発	ユービーアイソフト	制作者	
ブロック数	8ブロック以上　対象年齢 15歳以上	システム対応	5.1ch　Xbox Live
その他	Xbox Live、システムリンクケーブル使用時は16人まで同時プレイ可能		

国家の垣根を越え、世界のテロ危機を水際で喰い止めろ！

ご存じトム・クランシーシリーズに新たなラインナップが登場！その名は『レインボーシックス3』。対テロのために組織された世界最強の特殊部隊を操り、各地で平和をおびやかすテロリストを排除していくFPSだ。ベストセラー作家、トム・クランシー脚本・監修ならではのリアリティーのもと、進化したAIと多彩な命令機能によって、さらに"本物っぽい"、緊張感あふれるチーム戦術を体験することができる！



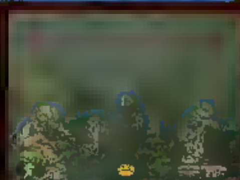


⬅⬆南米からヨーロッパまで、テロの起こり得る世界各地へと急行。3人の部下に命令を与えながら任務を遂行するのだ。

『レインボーシックス』シリーズとは？

Xboxでは「ゴーストリコン」、「スプリンターセル」より後発となった「レインボーシックス」。しかし、そのシリーズの歴史は古く、1作目の発売は1998年（PC版）。以後、シリーズ累計で300万本以上の世界セールスを記録。「軍事シミュレーションのトム・クランシー」といったブランドイメージを確立した原点とも言える。ゆえに、小隊を指揮して戦う「ゴーストリコン」の興奮と、敵地へ潜入して秘密裏に任務を遂行する「スプリンターセル」のスリル。両作品の魅力を兼ね備えているのだ。

「ゴーストリコン」シリーズ



➡2小隊計6人の兵士を切り替えながら戦闘を行う戦略FPS。

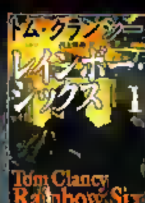
「スプリンターセル」シリーズ



⬅単身で敵地へ潜入し、ミッションを遂行するステルスアクション。

STORY

国家をまたぎ、世界各地で行なわれる大規模なテロ行為。事態を憂慮した国連はCIA、SASなど各国の警察・軍隊の特殊部隊から精鋭を集め、国家の垣根を越えた対テロ特殊部隊『レインボー』を組織。レインボーはスイス、オランダ領キュラソー、ベネズエラで立て続けに起こった人質立てこもり事件を解決。しかしその背後には、テロリストたちを扇動する意外な人物と企業の思惑があった……。



本シリーズは1作目のストーリーをもとにした小説版も刊行されている。その特徴は、多数のトム・クランシー作品と共有する世界観。代表作の『レッドオクトーバーを追え』といった作品ともリンクしている。ちなみに『いま、そこにある危機』では本作の登場人物、シャベスとジョン・クラークもCIA局員として活躍！

迫真 戦闘・シナリオ・キャラクター・銃火器 飽くなきリアリティーの追求!!

徹底したリアリズムに裏打ちされた戦闘。緻密な設定のもとに形作られたキャラクターとシナリオ。多数登場する実在兵器。まずは、トム・クランシーの十八番である"軍事シミュレート"、すなわちさらに磨きがかかったリアリティーへのこだわりに注目してみよう。

索敵と部隊への命令がカギを握る テロリストとの静かなる攻防!!

本作のメインは全14ステージからなるキャンペーンモード。射撃の腕前もさることながら、敵を発見するまでの索敵、部隊への指示がとりわけ重要となる。慎重に行動しながら小隊メンバーと各種連繋し、静と動がミックスされたスリリングな戦闘を楽しむことができる。

テキスト&音声完全ローカライズ



←会話は全吹き替え。ブリーフィングも日本語で安心。



テロリスト排除

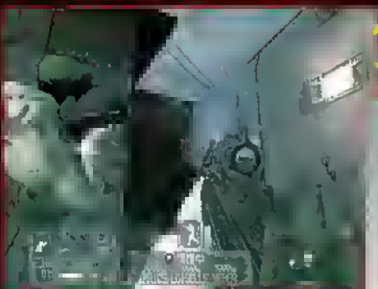
基本にして最大の目的となるのがこれ。民家、ビル、製油所など、さまざまな場所に立てこもるテロリストの集団をチームで協力して排除するのだ。

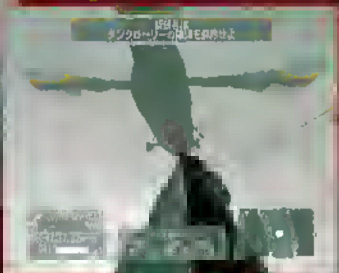


爆弾解除

占拠された施設には爆弾がしかけられている場合も。自分or部下への指示で爆弾を解除。爆弾の解体中は無防備、しかも攻撃を受けると爆発の危険が!

4人の精鋭部隊で テロ行為を封殺せよ!





↑→基本は、隊長のプレイヤーを含め4人チームで任務を遂行。ときに単独で敵地へ潜入する過酷な作戦も発生する。



人質救出

人質を取るのはテロリストの常套手段。より正確な射撃が要求される。人質解放とは逆に、降伏したテロリストを縛り上げて拘束するケースもあるぞ。

テロの陰謀を暴く特殊部隊員たち

レインボーの構成員 》》

国境をまたいだテロ活動を鎮圧するために組織された特殊部隊"レインボー"。そのメンバーは各国の特殊部隊やSWATなどから選出された、"特殊部隊の中の特殊部隊"といったスペシャリスト集団。ここではゲームに登場するメンバーを紹介しよう。

●ドミンゴ "ディング" シャベス





プレイヤーの分身として戦地に赴く本作の主人公。不良少年から米陸軍に入隊、その後CIAに入局。レインボーの隊長に抜擢される。

●ディータ・ウェバー

ドイツの対テロ特殊部隊(GSG-9)に籍を置く狙撃の名手。メンバーの中でもシャベスに続く実力者で、ウェバーとふたりで任務に当たることも。

●ルイス・ロワズ

ピストルとライフル狙撃を得意とする。フランス対外治安局所属(DGSE)の諜報員。民間会社のパイロットから転身した経歴の持ち主。結婚3年目。

●エディー・プライス

イギリス陸軍特殊部隊SAS出身。戦闘能力だけでなく、敵地潜入や通信傍受など隠密系の任務もこなす。趣味は読書に、ウェバーとのワークアウト。

●ジョン・クラーク

レインボーの指揮権を持つCIAの教官。直接戦うことはないが、情報面でレインボーをサポートする。ほかのトム・クランシー作品にもたびたび登場。

要保護 ← 脅迫 ― 要拘束・排除

●ファン・クレスポ

次期ベネズエラ大統領の最有力候補。その立場から、所有するビルや自身の身がテロリストの標的となる。

●エミリオ・バルガス

クレスポの右腕として信頼を得ていたが、じつはテロの首謀者。ベネズエラからの石油輸出の阻止を画策する。

30種類以上の実在兵器を忠実に再現

この手のゲームに登場する武器は、実在兵器というのはお約束……だが、本作はそこから一歩踏み込んだこだわりを見せている。各銃のギミック(リロードや排莢)は実際どおり、そして発射音は実銃から録音したものを使用しているのだ。登場数も30種類以上と豊富。作戦の内容、または自分の好みに合わせた武装で任務を遂行することが可能だ。

➡防毒マスク、催涙ガス入りの手榴弾なども登場する。



近代銃火器のトリビア?も収録



⬅ロード画面では武器の性能などの解説が披露される。

発射音・反動など 実銃からデータを採取





↑➡発射音だけでなく、弾丸の装填などのアクションも細かく表現。

連携 簡単操作で高度な連携が可能に！ QOIを駆使してテロリストを排除！

従来のミリタリーアクションゲームにおいて、そのリアリティーを阻害しがちだったのがNPキャラの"ウソっぽい"行動。しかし本作はそれを克服。優秀な部下を的確な命令で使いこなせ！

本作が過去のトム・クランシーシリーズや他のFPSと一線を画すのが、QOI（臨時命令機能）の存在。Aボタンと方向パッドの組み合わせで、多彩な作戦が実行可能となる。「敵を警戒しながら部下だけを移動させる」、「ドアを半開きにし、銃身だけを出してメンバーと一斉射撃」、「催涙ガスで敵の動きを封じてから部屋へ突入」……例をあげればキリがないが、QOIを使うことにより、このような一連の動作を実現できるのだ。ここからはそんなリアリティーあふれる"特殊部隊っぽい動き"を紹介していこう。

Aボタン＆方向パッドで簡単に部隊へ指示



↑➡単純な移動の指示ならAボタンを押すだけ。ドアの開閉や爆弾の解除の指令も方向パッドで簡単に命じることができる。

FPS初心者にこそ頼もしいQOI

射撃が苦手なプレイヤーでも、味方を先行させる命令を出しておけば必ずしも自分が前に出て戦う必要はない。ちなみに、もしチームメンバーが作戦途中で倒れても、つぎのミッションでチームの人数が減ることはないので安心だ。



⬅自分（シャベス）が戦闘不能になると作戦失敗。

索敵 4人の目でテロリストを発見

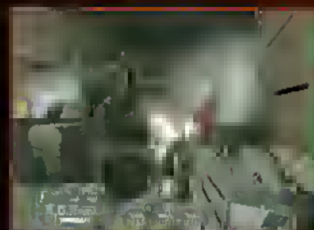
CPU制御のレインボーに直接"索敵"という命令を与える必要はない。3人のメンバーは戦場に投入された瞬間からつねに周囲を警戒、テロリストを見つけしだい速やかに排除する。また敵や人質、爆弾を発見した際は声でも（もちろん日本語）状況を的確に伝えてくれる。「CPUがバカだから死んだ」という、ありがちな状況に陥ることは少ないはずだ。

部下を先行させるもよし



⬆施設への初潜入時、体力が不安なときなどは進行上の安全を確保してもらう。

⬇腕に覚えのあるプレイヤーはみずから先頭に立ち、索敵を行うのもいいだろう。



みずから先陣を切るもよし！

視界確保に欠かせないスコープ



サーマルスコープ



ナイトスコープ

⬅⬆肉眼ではフォローできない状況下での戦闘にはスコープを活用。温度と光、ふたつのスコープでいち早く敵を発見！

戦場 精鋭部隊レインボーが投入される ミッション＆対人戦の舞台を公開！

レインボーがテロリストと戦う世界各国の戦場。また、世界中のプレイヤーがXbox Live＆システムリンクでしのぎを削るマルチプレイのゲームモード。ここでは、その概要を紹介しよう。

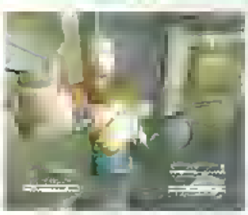
世界各国のテロを鎮圧するという任務の性格上、さまざまな場所に赴くレインボー。ここではゲームを通して主戦場となる屋内での戦いと、任務遂行のため派遣される作戦地域を紹介。ひと筋縄でいかない作戦の数々を成功に導けるかは、レインボーの隊長たるプレイヤーしだい！



⬅民家や軍事施設など、死角の多い建物の中での戦闘が中心。

敵AIの小賢しさにも注意しよう！

地形と合わせてプレイヤーを悩ませるのがテロリスト。レインボー同様、優れたAIを持つため状況に応じた行動を取ってくる。遮へい物から銃だけを出して攻撃、ドアから手榴弾を投げこんできたりと、人間顔負けのクレバーさに注意！



⬅不覚にも小隊の背後を取られてしまうケースも。

屋内でのミッション

人質を取って建物を占拠し、自分たちの要求を通そうとするのがテロリストの常套手段。そのため戦いの場は必然的に屋内に。製油所や造船所では爆発物を撃つと大惨事に！



⬆ふつうはとくに気にかけることのないイスや机が、思わぬ障害物に。



⬆➡階段や曲がり角はのぞきこみ（方向パッドの左右）。メンバーの連携が生存を分ける。

死角からの攻撃を警戒せよ！





戦闘 プレイヤーの性格で作戦が決まる!?

本作では多彩な武器とQOIで自分に合った作戦を取ることが可能だ。マシンガンやスナイパーライフル，グレネードといった定番の武器を使い分けるだけでなく，敵の動きを制限するガジェットも充実。敵の視力を奪うフラッシュグレネードや、催涙ガス入りの手榴弾で相手の戦闘能力を奪えば，人質の命を危険にさらすことなく戦闘を進めることもできる。また，ここでも命令を出すことにより，自分が前に出るか、部下のフォローに回るか、状況に応じて作戦を切り替えられる。その一例として、作戦の多様さを端的に示す"ドア向こうへの突入時"を取り上げてみよう。戦闘バリエーションの豊富さを垣間見てほしい。



"ドア開け"ひとつとっても多彩な方法が！

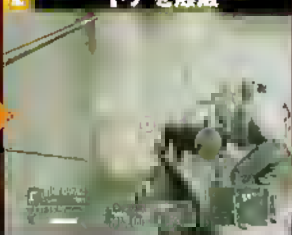
閉じているドアの向こう……何が待ち構えているかわからない危険な状況すら，QOIを使えばテロリストを叩くチャンスに変えられる。人質の有無や任務の性質（音を立ててはいけないetc.）に合わせた"ドア開け"を実行し，作戦を成功に導け!!

1 部下を突入させる



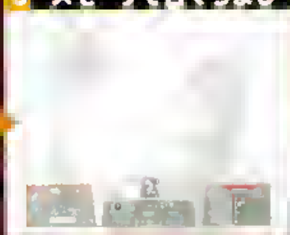
↑ドアを開けさせ、突入させる。自分で開けるよりははるかに安全。

2 ドアを爆破



↑爆薬を設置しドアを吹き飛ばす。敵を巻き込むことも。

3 スモークで目くらまし



↑フラッシュグレネードで視界を奪い、無防備な状態を叩く。

4 ドアごしに抹殺



↑サーマルスコープで敵を感知。ドアごとライフルで撃ち抜く。

移動 部下の"らしい"動きに注目!

移動ひとつとっても，レインボーの面々は訓練された兵士の匂いを醸し出している。指示を出さずとも、移動中は左右と背後の視界をフォロー。そのためプレイヤーは大きく視界を動かす必要がなく，前方に集中して行軍できる。停止時もメンバーは遮へい物や壁に張りつき，警戒に抜かりはない。



↑移動中に交戦となってもす速く対処。頼れる部下たち。



↑立ちや屈みなどの姿勢も状況によって各自で判断してくれる。

野外でのミッション

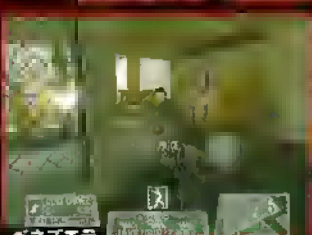
見晴らしがいいぶん屋内より安心……という考えは禁物。遠距離からの狙撃を警戒する必要もある。バレードカーを捜し出し、爆弾を解除するといった変則的な任務もあるぞ。



↑敵を発見しやすいが、こちらも発見されやすい。屋内より広い視野が求められる。

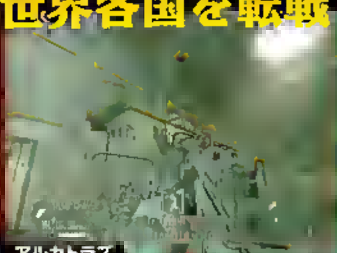


スイス



ベネズエラ

雪国から"監獄の島"まで 世界各国を転戦



アルカトラズ

←↖↑雪に覆われた山村やベネズエラの石油工場など、さまざまな戦場が登場。"脱出不可能"と世界的に名高い監獄での戦闘も。

マルチプレイ 協力＆対戦の5モードを用意

レインボーの活躍はオフラインに止まらず、もちろんXbox Liveにも対応。最大16人の対人戦のほか、人間どうしの連携でテロリストを排除する協力プレイも用意されているぞ。

ゲームモード	概要
ミッション	キャンペーンモードをプレイヤーどうしで協力してクリアーしていく，参加人数は2～4人。
テロリストハント	マップに潜むテロリスト（CPU）をせん滅する協力プレイ，こちらも参加人数は最大4人。
サバイバル	2～16人の参加者が全員敵となり戦闘。生き残った（死亡回数が少ない）プレイヤーが勝利。
チームサバイバル	本作唯一のチーム戦。最後に残ったチームが勝ちとなる。最大16人，4チームが参戦できる。
スナイパー	生存者ではなく，もっとも敵を排除したプレイヤーが勝者となる。当然16人まで参加可能



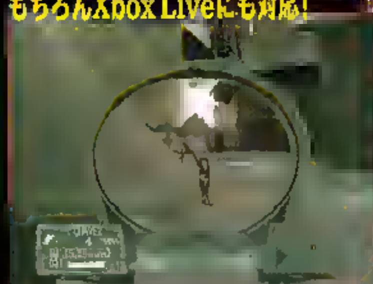
←表示される言語や接続設定など細かいルール設定も充実。

協力プレイも充実



→全員人間の"レインボー"でCPUに挑む協力プレイも可能だ。

もちろんXbox Liveにも対応!



↑システムリンクプレイでもXbox Liveと同様、緊張感あふれる対人戦を楽しめる（画面分割での対戦は不可）。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

砂漠を越え、深海に潜る！
濃厚グラフィックの2Dアクションシューティング！



メタルスラッグ3
METAL SLUG 3

タイトル	メタルスラッグ3		
発売元	SNKプレイモア	ジャンル	アクションシューティング
発売日	6月24日発売予定	価格	5040円（税込）
開発	SNKプレイモア	製作者	
ブロック数	未定	対象年齢	12歳以上
システム対応	2人		
その他	未定		

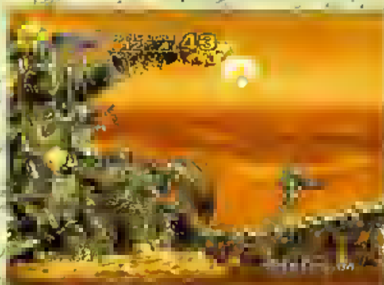
A action

ち密に描かれたドット絵で話題を呼んだアーケード発のアクションシューティング『メタルスラッグ3』。そのユーモア溢れる独特のプレイ感覚をXboxで堪能しよう。

究極に描き込まれた2Dグラフィック!! 怒濤のアクションシューティングがXboxに登場!!

『メタルスラッグ』シリーズは、アーケード出身のアクションシューティング。本作はそのシリーズ4作目にあたり、シリーズの中でも完成度の高い作品となっている。その最大の特徴は、この3Dポリゴン全盛の時代に逆行するかのような、どことんこだわって描かれた2Dグラフィック。背景やキャラクターはもちろん、単なる得点アイテムまでも30種類以上を用意。このドット職人による描き込みが、オリジナルの世界観を支えている。

ゲームの基本は古き良き時代の2D横スクロールアクション。落ちて死ぬなどの不条理な場所は少なく、プレイヤーは銃と手榴弾を駆使し、敵を倒して進んでいく。また用意された乗り物に乗り込む、ゾンビ化・ミイラ化するなど、プレイヤーの状態が変化することでさまざまな操作性が楽しめるのも大きな魅力。アクションの原点となるおもしろさが濃縮された一品だ。

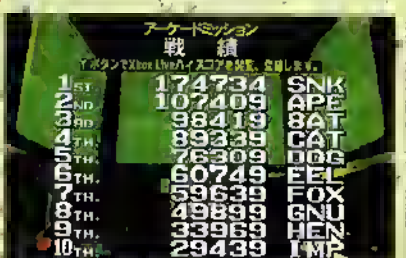


←砲台をつけた巨大ヤドカリなど、コミカルで奇抜な敵が多数出現する。

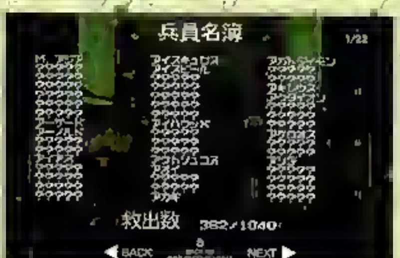
Xbox Liveでランキング集計！ とことんやりこめ！

Xboxならではの機能となるXbox Liveに対応し、オンラインでハイスコアランキングに参加できる。雑誌などのハイスコア集計を別にすれば、ネット上のスコアランキングとしてはシリーズ初めての試みとなる。集計されるのは、トータルのスコアと作戦遂行時間。さらにアーケードミッション、UFO母船突入大作戦のふたつのミッションにおいて、スコアが集計される予定だ。

『メタルスラッグ3』は場面ごとの密度が高く、分岐ルートもあってアクションゲームとしてのボリュームは満点。しかし強行突破で強引に進むだけだと、そのおもしろさは希薄になってしまう。そこでネットランキングで点数とタイムを競っていけば、ベースとなるアクションの奥の深さをより体感できることになるだろう。プレイをより深め、ネット上に自分の足跡を残してみては？



←アーケードミッションとUFO母船突入大作戦のスコアを集計。



←捕虜には全員名前がつけられている。何人助けられるか？

人類を守る愛の戦士



マルコ・ロッシ
優れた軍人で、リーダー的存在のアメリカ人。コンピュータープログラミングが趣味。



ターマ・ロビング
北海道生まれの日本人で、その懐の深さが魅力。趣味はカスタムバイク、特技は野宿。



フィオ・ジェルミ
イタリアの富豪の家に生まれたおっとり娘。趣味は料理と刺繍、特技は社交ダンス。



エリ・カサモト
特殊部隊に所属している、爆破物解体のプロ。人に頼らない、独立独歩の日本人。

キャラクターにまつわるちょっとイイ話

個性的なプレイヤーキャラが登場する本作。しかし「メタルスラッグ」の名のとおり、初期の開発段階では硬派な戦争ゲームで、主人公は戦車のみだった。だからこそ戦車のグラフィックは緻密に描き込まれ、生物まがいの生々しさを備えている。だが人間味が欲しいという理由で、マルコとターマが急遽登場。そして2作目の「メタルスラッグ2」になって女性キャラのフィオとエリが加わり、華を添えることとなった。ターマとエリはいったんシリーズから姿を消すが、ファンの熱望に答えて最新作「メタルスラッグ5」で復活している。

アーケードにはないミニゲームを収録

アーケードで遊べるのは、いわゆるアーケードミッションだけだが、家庭用のPS2版ではオリジナルのミニゲームがふたつ加えられていた。そのミニゲームが"UFO母船突入大作戦"と"ふとりの愛ランド"だ。このどちらもXbox版に完全収録されている。ミニゲームは一風変わった目的を持ち、気軽な気分で遊べるのが魅力だ。長大な本編とはまた違った味わいが楽しめるだろう。

UFO母船突入大作戦

モーデン兵を操り、味方兵士をできるだけ多く引き連れて、エイリアンの母船から脱出を図るミッション。しかしマルコたちと違い、プレイヤーは平凡な一般兵。逃げまどう仲間は数十人にも及ぶ。まさに四面楚歌状態の彼らに未来はあるのか。



↑とにかく多くの仲間を救出し、大群となってUFOから脱出するのだ。しかし敵の攻撃はなかなか厳しい。兵士の群れに紛れ込んでいる、敵の攻撃を注意深くかわせ！

ふとりの愛ランド

本編でも食料アイテムをたくさん取ると、太って性能が変わるというイベントがある。このイベントのように、アイテムを食べまくっていかに太れるかを競うのがこのミッションだ。ふたりプレイでどちらが太れるか勝負すると、熱くなること請合い！



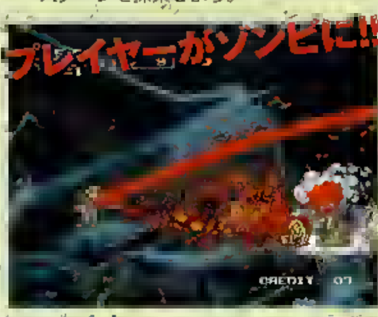
↑多種多様な食料アイテムを取りまくり、逆ダイエットにいそしもう。その体重は画面上部に表示される。ふたり同時で邪魔しあいながら、どこまで太れるか限界に挑戦だ。

意外かつ壮大なストーリー展開も魅力！

もともとアーケードゲーム仕様のアクションゲームなので、文字による説明はほとんどないが、その世界観とストーリーは描き込まれたグラフィックによって濃密に表現されている。序盤、中盤は孤島の核施設、海底の秘密工場などでモーデン軍の野望を阻止するために奮闘。終盤は舞台が一転し、モーデン軍の背後で暗躍するマーズピープルと宇宙空間で戦うことになるのだ。さらに各ステージには分岐ルートが用意され、雪男やマミーなどの人外の敵も登場。ひとつひとつドット職人が手作りした敵キャラと背景を楽しみながら、くまなくステージを探索しよう。



←砂漠ではヘリと兵士が激しい攻撃を仕掛けてくる。ラクダ乗りとしてのプライドを爆発させろ！

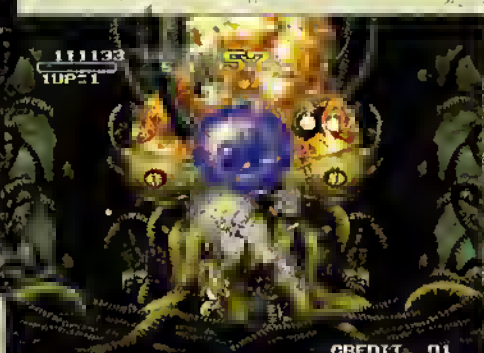


←ゾンビに襲われると、敵ゾンビ以外の攻撃には無敵となる。別のステージではミイラ化することも。

↓母船の深部に乗り込んでいくに従って、異星人の攻撃は激しくなってくる。果たしてヤツらを追い返すことができるのか？



↑囚われのモーデン元帥。裏で手を引いているのはやはり地球侵略を狙うマーズピープルたちであった!?



プレイヤーを助ける乗り物だ！ 行楽気分で戦いに挑む！

プレイヤーが多種多様の乗り物に乗ることができるのも、本作の魅力のひとつ。乗り物に乗ると攻撃方法が大きく変化し、別のゲーム感覚が楽しめる。空中、水中、宇宙空間など、乗り物を活用して味のある戦いをくり広げよう。乗り物の種類はラクダから最新メカまで10種類だ。

メタルスラッグ



←シリーズおなじみの万能戦車。柔軟なボディでジャンプもできる。全方向にショットを発射し、強力なキャノン砲も撃てる。

キャメルスラッグ



→殺伐とした戦場に似合わない優雅さが魅力。全方向へバルカンが撃て、攻撃力は十分。しかし耐久力はなく、1発で大破……。

レベルアーマー



←モーデン軍の歩兵防護服。パワーアップガンを装備、弾がなくなるといじらしくパンチで攻撃する。空中2段ジャンプが可能。

スラグマリナー



→海洋部試作の戦闘潜水艇。ショットは放物線を描いて飛び、直線的な水中ミサイル弾も発射できる。その使い分けが重要。

ダチョウスラッグ



←耐久力はないがバルカンは全方向に狙え、驚異的なジャンプ力とスピードを誇る。吉と出るか凶と出るかはキミの腕次第だ。

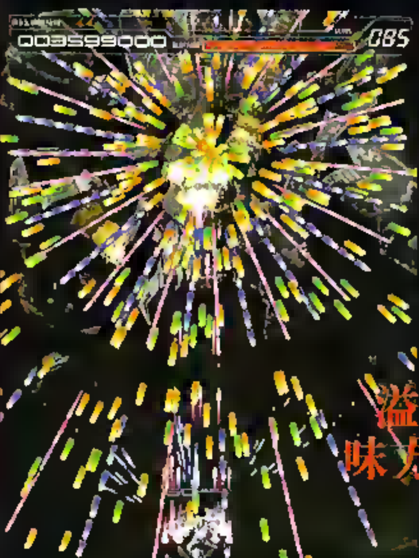
危険と快感が表裏一体の縦スクロールシューティング

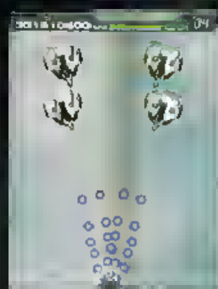
PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE

タイトル	サイヴァリア2 ジ・ウィル・トゥ・フェブリケィト		
発売元	サクセス	ジャンル	シューティング
発売日	今秋発売予定	価格	5040円（税込）
開発	SKONEC	前作名	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	Xbox Live		
その他			

『サイヴァリア2』がXboxに登場！
Xbox Liveによるスコアランキングも行われる予定だぞ！

みずから敵の弾に接近して機体をかすれ！ BUZZ（バズ）ることが攻守のカギ！





⬆敵弾にBUZZり続けると、雷に打たれたような派手な音とエフェクトとともにレベルアップ！

溢れる弾幕を味方につけろ!!

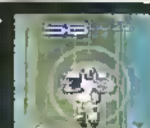
⬅敵弾を自機にかすらせていくと、チリチリと小気味良い音を立ててBUZZが成立する。

サクセスが放つ『サイヴァリア』シリーズは、多くのシューティングマニアを魅了した人気アーケード作品だ。その人気の秘密はBUZZ（バズ）というシステムにある。これは自機を敵弾に近づけて弾をかすらせることで得点やニュートリノと呼ばれる経験値を得る、というシステムだ。ニュートリノは画面右上のゲージに蓄積され、いっぱいになるとパワーアップレベルがひとつ上昇する。本シリーズにはパワーアップアイテム類は存在せず、自機の強化を図るにはBUZZを行うか、敵を破壊して経験値を溜めていくしかなく、必然的に"チリチリ"といかにBUZZっていくかがポイントとなってくるのだ。

レベルアップ直後の自機はオーラのようなエフェクトに包まれて一定の無敵時間が発生。これを利用して、敵や弾に突っ込んでいけば連続BUZZも可能で、さらに高得点が入る。Xbox Liveによるスコアランキングも行われる予定なので、ぜひ参戦してみよう！

敵弾に近付くことを恐れるな

自機の当たり判定は、じつはたったの1ドット。また、BUZZ可能な範囲（BUZZエリア）が自機の周囲にサークルで示される。



➡BUZZエリアは、表示させるか消すかを任意選択できる。

す速くBUZZ（バズ）れ！ ローリングシステムを活用

方向ボタンをす速く上下か左右に入れると、自機がローリングする。一度ローリングが始まると、移動を続けているあいだ（方向ボタンを入れ続けるあいだ）はローリング状態が維持される。ローリング中のメリットは、通常時のワイドショットが前方向のみに集中したショットになるため、ボスなど耐久力の高い敵機を倒すときに有効と言える。さらに、BUZZ判定の範囲がふだんよりも大きくなるうえ、通常時より早めにBUZZが判定されるようになる。また、レベルアップ直後の無敵時間エフェクトに包まれているあいだにローリングしていると、自機の移動速度が飛躍的にアップする。大量の弾幕相手にBUZZって生き残るためには、ローリングに慣れることが必要不可欠だぞ。

通常時 / ローリング時



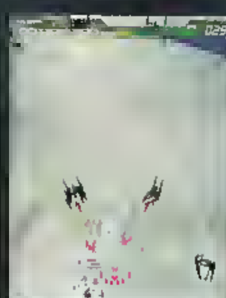


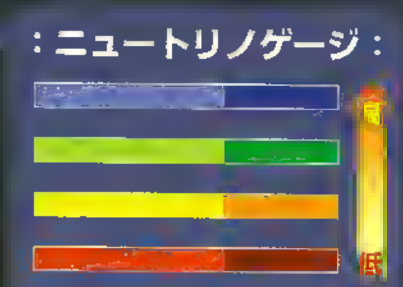
⬅過去のシリーズでは方向ボタンを上下か左右に何度も入れることでローリングを継続したが、今作は一度開始すれば方向ボタン入れっ放しで維持する。

安全にBUZZ（バズ）れ！ ニュートリノゲージに注目

BUZZを行うことや、敵を破壊することで上昇するニュートリノゲージ。このゲージが示すのはニュートリノの蓄積量だけでない。ゲージ自体の色が状況によってリアルタイムに変化し、敵破壊やBUZZ1回当たりのゲージ上昇率を教えてくれるのだ。

下図のとおり、ゲージ色が青に近づくほど多くのニュートリノを吸収することが可能（ゲージの上昇率が高い）であることを示し、反対に赤に近いほどゲージの上昇率が低いことを表す。つまり、赤いときは、レベルアップしづらいということになる。基本的に、ボスや特定の敵が出現している場所では赤に近づく。





撃つことと$\overset{バズ}{\text{BUZZ}}$ること　それぞれに特化した2種類の機体

プレイヤーの自機は、対極的な性能を備えたふたつのタイプのうち、どちらかを選択する。選ぶ機体によってプレイスタイルがまったく変わってしまうほど大きな違いが存在するため、それぞれの特徴をよくふまえたうえでセレクトしよう。

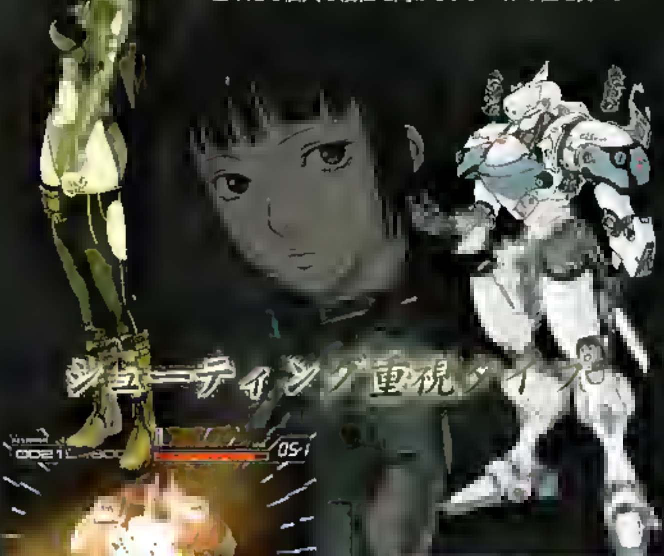
最大の特徴と言える部分は、それぞれのタイプ名が示すとおりだ。一方はショットで敵を撃つために特化され、もう一方はBUZZを行うことに特化された機体となっている。

初心者にオススメの機体は？

最初は、迷わずシューティング重視タイプを選ぶのがオススメ。こちらはBUZZ重視タイプよりもすなおで癖が少なく、万人向けの機体。無理にBUZZを行わなくても、レベルアップが行えるのがありがたい。ほかのシューティングゲームをプレイする感覚で、ふつうにショットで敵を破壊していくだけでもある程度は先へ進むことができるだろう。

pilot ケイ.L.オリード (Kei-Lambda-Oread)

幼少期より訓練を受け、22歳にして精神年齢は1000歳以上のケイ。つねに人類全体の利害を考え、人類存亡のため個人の犠牲を問わないクールな面を持つ。



シューティング重視タイプ



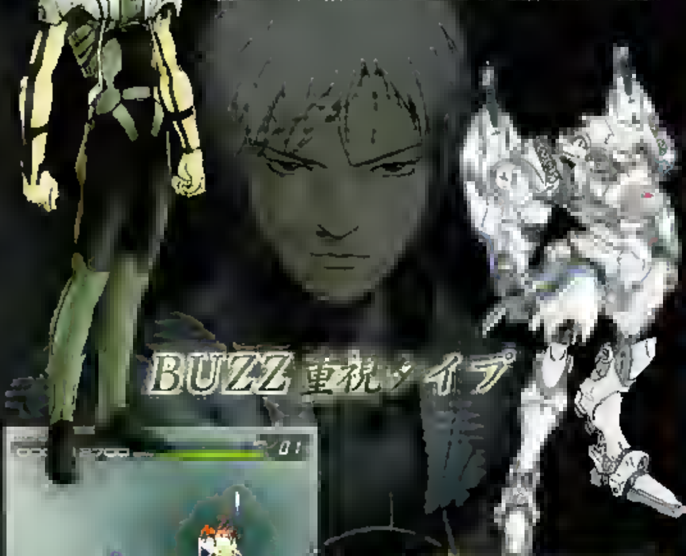
↑火力重視でチューンされたケイの機体は、敵に撃ち込むだけでニュートリノがガンガン蓄積されるため、BUZZ初心者には心強い。

搭乗機 M.D.S.$\overset{ミロク}{\text{彌勒}}$ [maitreya]

ショットによる攻撃範囲が広い。敵破壊によって得られるニュートリノ量が多いが、BUZZによって得られるニュートリノ量は少なめとなっている。レベルアップ直後の無敵時間は短い。ボムは、画面全体の弾を消し去る効果を持ち、緊急回避用として効果的なノーマルボム。

pilot 麻霧悠平 (Yuhei-Asakiri)

幼時期に惑星間旅客船の事故で両親を失ったが、驚異的な能力を持っていたためサイヴァリア法制定保安局(M.E.S.A.)に招かれ、ケイとともに訓練を受けた同僚。



BUZZ重視タイプ



↑BUZZで多くのニュートリノを吸収する特性とレベルアップ後の無敵時間を活かして、敵に弾を撃たせて連続レベルアップ！

搭乗機 M.D.S. $\overset{ゴスケ}{\text{冴助}}$ [five ascetics]

ショットによる攻撃範囲が狭い。BUZZによって得られるニュートリノ量が多い反面、敵破壊によって得られるニュートリノ量は少ない。レベルアップ直後の無敵時間が長い。ボムは、広範囲にBUZZ判定を出現させて大量BUZZを狙えるショートボムで、発生後は無敵状態になる。

立ちふさがるライバル機 $\overset{カエデ}{\text{楓}}$$\overset{カイ}{\text{改}}$





←ライバル的存在のステージボス"楓改"。倒しても、改造を重ねてパワーアップして登場し、見るも鮮やかな弾幕でプレイヤーを圧倒する。

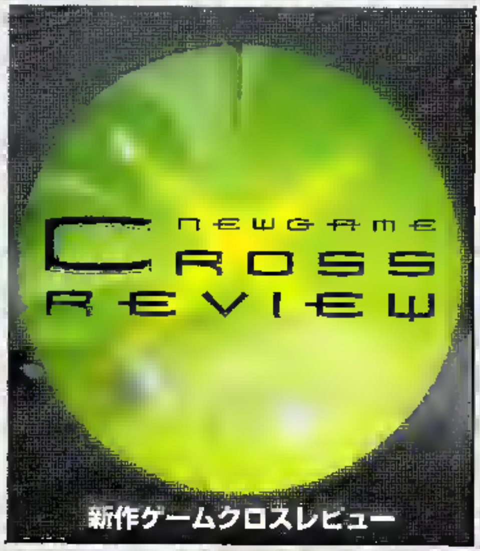
レベルアップで進化していく機体で応戦せよ

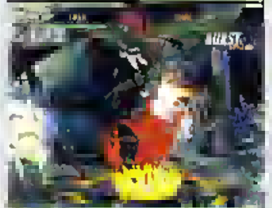
プレイヤーの機体は進化していく。ステージクリアー時にパワーアップレベルが特定のレベルに達していると、自機がグレードアップして攻撃性能が変化するのだ。グレードアップすると、ボムがひとつ補充される点は見逃せない。変形は最大5段階、フルにグレードアップすればそれだけボムも増やせるということだ。進化していく自機で、改良されていくボス"楓改"に立ち向かえ！



←ステージクリアー時にパワーアップレベルの条件を満たしていれば、リザルトが表示される画面で自機の形状が変化する。

新作ゲームクロスレビュー



4月29日～5月27日	発売中（4月29日）	発売中（4月29日）	5月20日発売予定
作品	**グーリーズ**	**ギルティギア イグゼクス #リロード**	**クリムゾンスカイ**
			
	マイクロソフト	サミー	マイクロソフト
	アクション	格闘アクション	フライトコンバット
	6[illegible]	5040円 税込	7140円 [illegible]
	幽霊に捕まったガールフレンドを助け出そうとする少年、クーパーとなって、数々の仕掛けや罠をかわし、幽霊たちと戦っていくユーモア溢れるアクション。開発は英国の実力派メーカー、レアが担当。	アーケードで現在も稼動中の人気格闘アクション。家庭用ならではのモードの充実ぶりもうれしいが、なんと言ってもオンライン対戦ができるのはXboxだけの要素。世界の猛者との対戦を楽しもう！	ドッグファイトが気軽に楽しめる、簡単操作のフライトコンバット。冒険活劇のようなストーリー展開も魅力。また、オンライン対戦は16人まで参加でき、壮絶な空中戦を行うことも可能だ。
批評家			
松井ムネタツ  2歳と4ヵ月になる愛娘とは生活リズムが違うため、あまり遊ぶことができない。たまにいっしょに遊ぶ時間がとれるのだが、タイミングが悪くて機嫌がよろしくないと「パパ、いらないの！」と激しく拒まれる。いくらなんでも、「いらないの」はないだろう……（涙）。本誌編集長。	見た目の日本受けはイマイチな感じだが、操作感覚やアクションゲームとしての気持ちよさなど、トータル的にはバランスが取れている。やや単調な展開であったり、後半の難易度など細かい部分で不満もあるが、"レア社"タイトルなのでゲームマニアならば押えておきたいところ。	多彩なゲームモードにXbox Live対応、税抜価格4800円と非常にお買い得感の高い1本。気になるXbox Live対戦時の遅延だが、ゲーム展開がハイスピードであるがゆえにまったく感じないということはないが、思っていたよりはいい感じで対戦できる。この調子で『～イスカ』もぜひ。	ちょっと甘く見ていたんだけど、飛行機を飛ばしているだけで思いのほかおもしろい。ストーリーもそれっぽくていい雰囲気だが、何と言ってもオンラインでの対戦が熱すぎ。Liveへの接続率が大幅にアップしそう。空中戦はちょっと慣れが必要で、感覚をつかむのにちょっと戸惑うかも!?
田川ラメ夫  上京して初めての職場に現編集長が勤めていた（笑）、サラリーマンライター。「いろメロミックス」という携帯電話の着信メロディサイトで、企画やら執筆やら制作やらをやっていたりします。ゴールデンウィークは芋焼酎好きが高じて鹿児島に行ってくる、旅行大好きな35歳。	コミック的コマ割りによる展開の見せかたや、突然の制限時間内ボタン押し、武器のバリエーションを含め、飽きさせない配慮が薄ボンヤリ感じられる。やさしい作りのアクションですな。展開は地味かつ淡々としているものの、丁寧に作られた印象アリアリ。お子様にもオススメできる佳作。	オリジナルの気持ちよさ、おもしろさを忠実に移植することに心血を注いだのでは？と想像できる完成度。加えてオンライン対戦のフィーチャーは最大の朗報か。上記2点で文句なし。過去未プレイのオジさん（オレ）にはかなりツラいこのジャンルにあって確かに評価できる仕上がり。	某ドキュメンタリー番組で本作の開発の困難ぶりを観たときは正直「微妙だな……」と思いましたが、フタを開けてうれしい誤算でした。単なるフライトシューティングに終始せず、むしろアドベンチャー的要素に重点を置いたことに拍手を送りたい。ありそうでなかった爽快天空活劇。
ローリング内沢  来る5月12日より、今年もアメリカはロサンゼルスで世界最大級のゲームショウ、E3が開催されます。なんでも今年は会場近くのホテルが混んでいるらしく、なかなか予約が取れなくてヒヤリとしましたが無事クリアー。各ゲームメーカー、どんな新発表があるのでしょうか、楽しみ。	開発元がレアというだけあって、ユーザーが遊びやすいようにと配慮された細かい演出や構成、インターフェイスなど、その気配りは秀逸。コミックテイストの世界観も楽しく、さらにアクションゲームとしても、敵を殴る蹴る、モノを破壊する、といった爽快感を味合わせてくれます。	光や煙などのエフェクト演出が派手で、さらにキャラクターの動きも独特かつ滑らかで見た目にも楽しめる。格闘ゲームに重要な要素のひとつ、殴る蹴るなどの手応え感もあり、ボタン操作の楽しさも味わえる。ある意味ファン向けの作品なので、初心者には手を出しにくい部分もあります。	フライトシミュレーターのように飛行機を操縦する楽しさがメインではなく、あくまでもゲーム（遊び）として楽しめる要素がたくさん盛り込まれている。飛行機に明るくない人でも遊べる簡単操作もよい。ミッションクリアーシステムも明快で、目的性を持ってじっくりやり込めるのも◎。
戸塚[illegible]一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。先日マイクロソフトで行われた編集部対抗ゲーム大会、楽しかったです。初対面の芸能人にピンタされるという貴重な経験もでき、ゲーム戦士としてのハクがついたかな？（詳しくは「クリムゾンスカイ」の紹介記事で）。	ゲームテンポが一本調子、各場面でのバランス調整法が乱暴……などなど、アクションアドベンチャーとしては手放しに評価できないものの、独特の"温かみ"があるゲーム世界は魅力。アイテム収集によってアンロックされていく20のミニゲームは、単純ながら高得点の狙いがいがあります。	'2D対戦格闘ゲームの技コマンド入力中毒者向け'と言えるほど軽快なゲームテンポとそれを支える諸システムは、わしのような格闘凡人には過ぎた仕様。Xbox Liveはおそらく修羅の巣窟と化すので（笑）、自信がないうちはミッションモードやストーリーモードでマイペースに楽しみましょう。	リアリティーはさておき脳内イメージにきわめて忠実なフライト感覚は、シングルモードで展開する大味なハリウッド映画的物語世界と相性良好。破壊の演出もふるっていて、大画面プレイは感動もひとしお。各人の腕前に応じた楽しみかたを見い出せるLive対戦は長期間にぎわいそう。
TOTAL POINT	32POINT	29POINT	35POINT

5月20日発売予定

WC

Tony Hawk's Underground



マイクロソフト

スケートボード

5040円（[illegible]）

アメリカでカリスマ的人気を誇るプロスケートボードプレイヤー。トニー・ホーク監修のスケボーゲームシリーズ第4弾。トリックは100種類以上あり。実在のプロボーダーも20人近くが登場する。

街中でスケボーしながら、ミッションをこなしつつプロスケーターを目指す……という展開なのだが、ワーコレなだけに英語がわからないとツラい部分が少々。トリックを決める爽快感はさすが人気シリーズなだけに激しく気持ちいい。もっと英語がわかればもっと気持ちいいんだろうなあ。

多少ムチャな体勢からのトリックも意外に失敗しない親切設計と、ウンザリするほど充実したモードに、アメリカのスケボー文化っぷりが垣間見れますな。本格的にプロスケーターをほんのり目指しているキッズやヤングにはステキな教材になるやも。ワーコレらしい作品といえましょう。

スケボー用のパークだけではなく、街全体が遊び場となっており、その箱庭でいろいろなミッションが楽しめる作り。だらだらと街なかを走っているだけでも十分におもしろい。さらには自分でトリックやパークなどを作れたりとやり込みがいのある内容。随所に制作者のこだわりが見える作品。

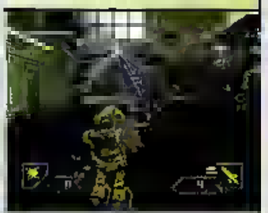
爽快感の限界に気軽に挑めるトリック操作、やたら細かい各種エディット機能によって、ひたすらナルシシズムに没入できるのが魅力的。ユルユルな空気の箱庭世界内に点在する小目的を達成していくストーリーモードは、スケボーゲー初心者にとって大きなプレイモチベーションになります。

29POINT

5月20日発売予定

WC

Metal Arms



マイクロソフト

アクションシューティング

5040円（税込）

とある惑星を舞台に、味のあるデザインのロボット"グリッチ"が活躍するアクションシューティング。SFの世界が描かれているストーリーモードは、40ものミッションが用意されているぞ。

快適な操作、グラフィックやサウンドもかなりいい雰囲気で遊びやすい。クオリティーが非常に高いぶん、ストーリー展開など字幕ナシの英語ボイスで進行しているから何をしたらいいのかわからなくなることがあり、これがすごく残念。フルローカライズで遊びたかった1本。

部分的に不親切なところはあるものの、なかなかに小気味よいっす。謎解きの要素をちりばめ、単なるアクションシューティングとの差別化を図ったのは正解。GLITCHの古臭いデザインも次第に愛着を帯びたり。ゆえにローカライズしてほしかったな。なんだかもったいない1本です。

英語がわからなくても十分楽しめる作品だと思う。とにかく演出が楽しく、グイグイとゲームに引き込まれていく感じ。実際に遊びながら、操作方法はもちろん、つぎに何をやればいいのかがわかるような構成。さまざまな武器を駆使して敵を倒すだけでなく、簡単な謎解きなんかもあります。

ギミック単位の完成度が高く、新しい敵や乗り物に遭遇するたびにワクワクします。ノリでガンガン進めると思いきや、マップ構造が把握しにくかったり敵が意外に賢かったりで、時間と忍耐力もそこそこに必要です。武器チェンジを含めた操作系全般が快適で、余計なストレスは溜まりませんが。

28POINT

5月27日発売予定

青い涙



パンサーソフトウェア

恋愛アドベンチャー

7140円（税込）

主人公勇介と7人のヒロインが織り成す恋愛物語。物語は随所に出現する選択肢によって分岐していき、複数のラストを迎えることになる。ボリューム満点のシナリオは、読み応えがあるぞ。

小説を読むような感覚でどんどん進行していく。ゲーム性はたまに出てくる選択肢のみで、ひたすら読んでいくだけ。序盤はまったりとした展開だが、途中から衝撃的に。ここまでくると続きが気になって一気にプレイしてしまう。ノベルアドベンチャーファンならプレイしておくべき。

じっくり読み進めていくうちに少しずつ明らかになっていく真実を継続的に楽しめるか、それとも早々にダルくなってしまうか、分かれそうですなぁ。序盤は展開もゆっくりめでグラフィックも選択肢も少ないので、やや退屈に感じましたが、せっかちなだけか？　シナリオはかなり好み。

アドベンチャーゲームとしては非常にオーソドックスな作りで安心して遊べる反面、オーソドックスすぎる印象も。多少アニメーションするものの基本的には1枚絵のグラフィック、さらに忘れたころに選択肢が登場。展開も単調気味でボタンを押しているだけな感じ。完全ファン向け作品。

近年の美少女ゲームの代表的なパターンのひとつ"時空超越型ストーリー"と、倫理的に気まずい設定＆描写に耐性があれば、心地良さと焦燥感が混在する物語世界に浸れるでしょう。話はガラッと変わりますが、国府田マリ子さんの声って人の心を癒す波長でも出てるんでしょうかね（笑）。

27POINT

5月27日発売予定

天誅参 回帰の章



フロム・ソフトウェア

忍者アクション

714[illegible]

PS2版からさまざまな新要素を加えて登場する痛快忍者アクション。新ステージや追加されたストーリーデモ、Xbox Liveによるマルチプレイなど。従来のファンも見逃せない内容になっているぞ。

忍者モノこそステルスアクションにピッタリな題材。隠れて潜んで「ここぞ！」というときに近づいて忍殺……がけっこう楽しい。細かい部分での操作改善や新キャラクター、オンライン対応など、Xbox版追加要素もいい感じ。今後のシリーズもぜひぜひXbox版を発売してほしい。

忍び寄ってズバシャーッと斬る快感はクセになります。ようやくXboxでも遊べるかと思うと感慨深くなります。単なる移植にとどまらず、クオリティーアップや新要素を加えてXboxならではの感を出してくれたのは純粋にうれしいね。ややマップ複雑＆難易度高めだがやり応えはチリバツです。

忍んで敵を倒すドキドキ感と爽快感が気持ちいい。敵との間合いはゲージで確認できるのだが、視点が見にくく敵の位置が画面上で目視しづらい部分も。そこを遊びにくいと感じるか、緊張感があっていいかと感じるかはユーザー次第だが、視点移動などで操作は煩雑気味にはなりがちかと。

"シリアス一辺倒"の"潜入アクション"……と思って手を出すと、ある種の衝撃を受けるハズ。展開やゴールが見えている状態で、いかにそこまでの"過程"を自己演出できるかによって、ゲームの印象が変化するでしょう。PS2版に比べて全般的にロード時間が短くなっているのはさすが。

30POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

「クリムゾンスカイ」はぜひとも押えておきたい。空を飛んでいるだけでも気持ちいいぞ。英語にそこそこ自信ありならぜひワーコレ2本も。レアXbox第1弾という言葉にゾクリときた人は『グーリーズ』もゲットしておくべきでしょう。

『グーリーズ』と『天誅』、それと『クリムゾン・スカイ』は個人的趣味にバッチリ＆質の高いアクション性でイイあんばいかと。『METAL ARMS』もなかなか。ま、ゴールデンウィークの散財を考えるとこれくらいが限界かと思われました（涙）。

誰もが楽しめるという点では『グーリーズ』。細かい気配りが随所に散りばめられた作品。また、英語がちょっとできる人ならば『メタルアームズ』もオススメ。海外ゲーム特有のバタ臭さは薄く、内容的にも日本人受けするゲームだと思います。

今回は"とびゲー"に収穫あり。華麗なるヒコーキ野郎気分を満喫できる「クリムゾンスカイ」、滞空時間が超絶に気持ちいい『トニーホーク』、そして、因果律に基づいた魂の飛翔物語を体験できる「青い涙」、いずれもいいトピっぷりです。

※ WC "Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

泉水対談 第11回



洋ゲー移植の雄、アイドスとXboxの今後の関係を問う！

マイクロソフト　**泉水 敬** Takashi Sensui × アイドス　**本多 慧** Satoshi Honda

泉水対談第11回のゲストは、アイドス株式会社の本多社長にご登場いただいた。アイドスは、Xbox発売当初に『マッドダッシュレーシング』を発売。昨年は『ヒットマン』、そして最新作『デウスエクス：インビジブル・ウォー』（以下『デウスエクス』）が発売間近と、Xboxのサードパーティーの中でも気になるメーカーだ。今後、Xboxに対して、アイドスはどのような戦略で望むのか？ どんなタイトルが用意されるのか？ 泉水氏と語り合っていただいた。

「この対談、E3のあとにやったほうがよかったかも」

とは何やら意味ありげな泉水氏の言葉。最新作『デウスエクス』のリリースが間近に控えるアイドスだが、はたして今後、どのようにXboxと関わっていくことになるのか。この対談から以降の動きを読みとってほしい。

アイドスが目指す道とは？ ひとつひとつのタイトルを大きく育てていく

泉水　アイドスさんには、過去2作品を発売していただき、今度も『デウスエクス』を出していただけるということで、たいへん感謝しています。

本多　我々は基本的にマルチプラットフォームでやってきているわけですが、いまはタイトルを絞る戦略に変わってきています。だいたい年間に10タイトルくらいですね。その中でXboxのタイトルを出しているわけですが、日本でも欧米並みに普及してほしいですね。

泉水　そのために僕らも日夜努力をしています。そういう中で、今日こうして本多さんと対談できて、今後もまだまだタイトルを出していただけるというお話ができると、さらにうれしいですね（笑）。Xbox発売当初に『マッドダッシュレーシング』を出していただいて、それからちょっと時間は空きましたが『ヒットマン』がありましたね。Xboxで『ヒットマン』を出して、そのご感想はいかがですか？

本多　ファミ通Xboxのゲームアワードで3位をいただきまして、ありがとうございます。ユーザーの方からすごく熱い手紙を何通もいただきました。「次回作もぜひXboxで」という意見が多かったですね。もちろんそういった反応は考慮していきたいと考えています。これらの意見から感じたのは、日本のユーザーの洋ゲーに対する受け止めかたが変わってきているなということです。いままって日本と海外のメーカーの作るゲームの傾向が変わってきていると思います。洋ゲーは自由度が高くて、3Dでリアルであるという点ですね。バイオレンスだったりセクシーになりすぎるという反面もありますが。

でも『ヒットマン』のときは、難しいけど奥が深くておもしろいとお手紙をいただきました。洋ゲーが受け入れられつつあるのかなと。『ヒットマン』はこの春に欧米で新作を出します。そのあとはすべてのエンジンを変えた最新作を出したいと考えています。

日本では6月に『デウスエクス』が発売ですね。このゲームは、もとの英文で45万語とすごく膨大な量のシナリオを翻訳して大変でした。非常に自由度が高いので、これもぜひ皆さんに楽しんでほしいですね。

泉水　『デウスエクス』はもちろん、『ヒットマン』の最新作などが期待できるということですね。

本多　アイドスはもともと『トゥームレイダー』シリーズがバカ売れして、大きくなった会社ですが、いまはそれを除いていろんなシリーズが立ち上がっています。それも自社でIP、知的所有権を持つものばかりです。昔はパブリッシャーとしての仕事が多かったんですが、いまは開発部隊の育成に力を入れています。『トゥームレイダー』『ヒットマン』『デウスエクス』と出して、さらにはサッカーシミュレーションの『チャンピオンシップマネージャー』があります。これはいままでPCだけだったん

Xbox本体のPRよりもソフト重視の戦略を



本多 慧 Satoshi Honda

アイドス株式会社　代表取締役社長　もともとはビクターでディスコミュージックなどのプロデューサーを務める。その後Apple IIにはまりゲームの世界に。ビクターのゲーム部門で活躍後、1992年にエレクトロニック・アーツ・ビクター、1998年アイドスを立ち上げる。

こぼれ話

泉水　イ[illegible]『[illegible]レイダー』[illegible]ーズ[illegible]かせないタイトルですが、今後、Xboxでの展開もあり得るんでしょうか？

本多　『トゥームレイダー』シリーズは、前作までずっとイギリスのCore Designが開発をしていたんですけど、大きく変えていくために次回作から開発スタジオをアメリカの新しいチームに移すことになりました。時期的にはいつになるかはまだ言えないですが、かなり進化したゲームになることは間違いないですね。

泉水　日本のXboxユーザーにも、ぜひ体験できるようにしたいですね。

本多　そこもまだまだ未定な部分が多いです。でも逆に言えばいろいろな可能性があるとも言えます。X[illegible]プレイステーション2に肉薄するようになれば、うちはマルチプラットフォームで展開しているのであり得る話ですね。もちろんこれは海外の話ですが。

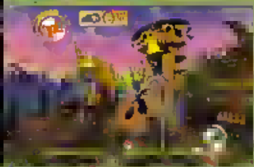
泉水　いま、北米ではすごい勢いでXboxのシェアが伸びていますのでその状況を活用してもらいつつ、その流れに乗って日本でも展開していただければと。よろしくお願いします。

EIDOS SOFT LINEUP

マッドダッシュレーシング

●2002年5月30日発売
●7140円(税込)

ひと癖あるコミカルなキャラたちが火山や楽園、雪山をハイスピードで駆け抜けるコミカルバトルレーシング。誘導ミサイルやダイナマイトといった攻撃ギミックも用意されている。



ヒットマン：サイレントアサシン

●2003年7月3日発売
●7140円(税込)

欧米で300万本以上のセールスを記録した暗殺アクション。主人公、47を操作して、ターゲットを暗殺するのがおもな目的。爆破や毒殺など多彩な暗殺方法があり、自由度が高い。



デウスエクス：インビジブル・ウォー

●2004年6月17日発売予定
●7140円(税込予価)

『Deus Ex』の最新作。どんな行動をとっても、それに応じたストーリーが展開する自由度の高さと優れたAIが魅力の1本。バイオテロリスト相手のFPSであり、アドベンチャーでもある。



期待の1本

対談中に出てきた『ヒットマン』の新作とは、『HITMAN CONTRACTS』のこと。北米、欧州ともこの4月に発売されたばかりの最新作だ。果たして日本でもプレイできるのか？ アイドス、そして泉水氏の交渉に期待したい。



※画面写真は英語版です。(アイドスUSAサイトより転載)

ですが、もう少し広げていこうかと考えているところです。ひとつひとつを大きくしていこうという方針ですね。それぞれマルチプラットフォームでやっていこうと考えているのですが、日本の現状はある意味特殊だと捕らえています。日本以外のアジアを考えるとオンラインゲームが主流です。欧米はリアルなものですね。日本はそれらが混ざっているもの、キャラクターものが目立つかなと。次世代との谷間で混沌としているんじゃないでしょうか。来年、再来年は市場が少し変わってくるのではと考えています。

泉水 そんな市場の中で、我々もかなり奮闘しています。そんな中、質の高いタイトルを供給していただけているのは、我々にとってもユーザーにとってもうれしいことだと思います。

ローカライズの苦労 そしてアイドスが マイクロソフトに望むこととは？

泉水 アイドスさんは古くからマルチプラットフォームでやってきたのですか？

本多 もとはPC系と家庭用ハードでやってきたという感じです。どちらかといえばPC主流ですね。でも世界的にPCの市場が縮小してきて、うちも家庭用ハードに力を入れるようになりました。ヨーロッパではPCでゲームを楽しんでいた層がそのままXboxに移行したという印象です。そういった面でマルチプラットフォームの中でも、Xboxに力を注ぐ傾向にあります。

泉水 先日、GDCで発表したXNAという使いやすい開発プラットフォームがあります。より開発しやすい環境を構築できると思うので、ぜひとも使ってみてほしいです(詳細はP10へ)。

本多 うちも、ひとつのソースコードですべてのプラットフォームで動かせるソフトを持っているので、そのへんは大丈夫だと思うんですけどね。より手間がかかっているのは、ローカライズの際の翻訳です。日本語は漢字、フォント数が多いので、制約されたメモリの中にデータが入りきらないんですよ。それを入れ込むために、もとのゲームデータをいじる必要がある。いまは経験を積んでそれほど時間がかからなくなりましたけどね。承認関係が時間がかかってしまっているかもしれません。国によって考えかたが違うので、いろいろ時差を感じるときもあります。

泉水 うちの場合は、日本とアメリカという距離的な問題から、多少の時差はありますが、承認の基本的な考えかた、進めかたの基準が決まっているので、そのへんは、日本でもやりやすいかなという印象ですね。

XNAはいまあるツールを置き換えるというより、補完するものという考えで作られているので、使いやすいと思いますよ。これからうちとしては、そういった部分でのバックアップも積極的に進めていきたいと考えています。

本多 Xboxの売り出し当初は、ソフトをPRするというより、ハードそのものをPRするという戦略をとっていたという印象です。僕らソフト側から見ると、これは効果的だったのかな？ と。今後はソフト部分での戦略的なバックアップにも期待したいです。

泉水 それは重々承知しています。現状はソフト重視の戦略に切り替えていますよ。これは日本だけでなく、アメリカとの意志統一もなされていますから、これ以降変わらず続けていくことになるのでご安心ください。

FPSを重点ジャンルに アイドスと手を組み 日本での成功を目指す

泉水 発売当初、アイドスさんにはソフトをリリースしていただいたんですが、マイクロソフト、Xboxに対してどのような印象をお持ちでしたか？

本多 最初はある程度期待していました。欧米でPC層がXboxに移行したように、日本でもこれまでのプレイステーション2を遊んでいたユーザーとは、ちょっと違うユーザー層が育っていくのかな、と思っていました。最初のころにソフトを出して、市場が育ったら2本目を出そうとしていたら……(笑)。いま、Xboxには世界中のすばらしいタイトルがそろいつつあるので、その線でユーザーを増やしていってほしいという思いがあります。

Xboxの強みは海外ゲーム FPSに力を入れたい

泉水 敬



マイクロソフト株式会社 執行役員 Xbox事業本部事業開発室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。

泉水 Xboxの強みのひとつは、海外のいいゲームがいち早く遊べるという点だと思います。その点、アイドスさんには今回『デウスエクス』を出していただいて、ありがたいです。ぜひともXboxでシリーズ化してほしいですね。

本多 もともとはPCゲームで、アメリカで年間最優秀ソフトに選ばれたゲームだったんです。続編の『デウスエクス』は、世界的に見ると、マルチプラットフォームで展開しているんですが、日本ではXboxでほぼ独占という形でやっています。コロンビア・ピクチャーズでの映画化も決定したという経緯もあるので、今後もシリーズで進めていくことになりますよ。

泉水 僕も遊ばせてもらったんですが、非常に奥が感じられるゲームという印象です。日本のユーザーの方にも受け入れられやすいゲームのタイプだと思いました。FPS(ファースト・パーソン・シューティング)というジャンルは、Xboxで実績のあるジャンルだと思うので、その点でも受け入れられやすいのではないでしょうか。

本多 日本ではFPSは受け入れられない、という定説を『HALO(ヘイロー)』が打ち崩しましたからね。

泉水 そこを伸ばしていく意味でもFPSのタイトルをドンドン出していこうと戦略を練っているので、そういう意味でもアイドスさんといっしょにFPSを盛り上げていきたいですね。

本多 欧米はFPSが盛り上がっていますからね。日本ではFPSは3D酔いすると言われてきたけど、それは初期のものが、画面描写的に出来がよくなかったから起きたのではと考えています。最近はそういう出来の悪いゲームは少ないから、今後は日本でも伸びていくんではないでしょうか。

泉水 『デウスエクス』はその点は、まったく大丈夫でしたね。

本多 『デウスエクス』の続編は、まったくのFPSになりますからね。これも日本での発売は来年になると思いますので、楽しみに待っていてください。

泉水 『HALO2』キラーになっちゃいそうで、困っちゃうかも(笑)。アイドスさんの今年のE3の発表にも期待がかかるところですがいかがですか？

本多 日本もアメリカも会社どうし、仲がいいようなので、その点は大丈夫なのではないでしょうか(笑)。

泉水 これからもいろんな面でバックアップしていきますので、海外で出るゲームは日本でも出していただけるよう、よろしくお願いします。

(2004年4月16日収録)

対談を終えて

サードパーティーのタイトルが無事発売を迎えスケジュールから消えていくが、増えるほうを見てみると"寂しいな"というのが現状であろう。そんな中、タイトルを継続的にリリースしてくれるアイドスは、ユーザーにとって心強いメーカーだ。対談中に出てきた『ヒットマン』や『トゥームレイダー』の新作を日本でも遊べる日を待ちたい。

(編集部)



Game Developers Conference 2004でマイクロソフトが語ったXboxの未来

アメリカで開催されたGame Developers Conference 2004(以下、GDCと略)にて、マイクロソフトのトップが語ったXboxの未来を追う！

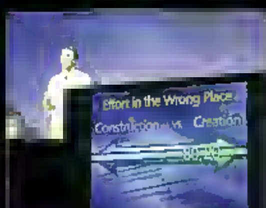
3/24 GDC基調講演"Getting to the Game" ロビー・バック／J・アラード

GDCとは、毎年3月(今年は24日〜26日開催)に行われているゲーム開発者向けのイベント。マイクロソフトにおけるXboxのトップ、ロビー・バック氏とJ・アラード氏がGDCにおいて基調講演を行い、XNAという次世代ゲーム開発プラットフォームを発表した(詳細はP.10を参照)。

ここでは、その基調講演の詳細をお届けしよう。

ロビー・バック 「今後、ゲーム業界がより成長していくには、低コストで開発できる環境が必要である。テレビはハイビジョンに、通信はブロードバンドとなり、ゲームに対するユーザーの期待は高まっているにもかかわらず、500万ドルもの高額なゲーム開発費がかかる。それでも我々はゲームソフトを1本あたり49ドルで売らなければならない。

さらに言うと、いまのゲーム作りの悪いところは実作業に8割、クリエイティブに2割となっていることである。間違った場所にコストをかけすぎている。そこでXNAである。」



←XNAはクリエイティブな部分が80パーセントに！

そしてついにXNAが登場！

J・アラード 「これらの問題を解決するカギは、ソフトウェアにある。マイクロソフトとしては、ゲーム開発環境のスタンダードとして、XNAを提供したい。これによりWindowsとXboxのゲームが同時に開発が可能で、ゲームの本質部分に80パーセント以上の力を注ぐことができる。

XNAでは、シミュレーションをつぎのレベルに上げるとどうなるか、そこにこだわった。画期的なゲームを、より早く作ることができる。開発費が膨大にかかりそうなタイトルが、コスト的にも時間的にもより効率的に作ることができる。

XNAにおいて重要なことは、業界全体でやっていかなければ意味がない。皆さんがどういうものを必要としているのか、ぜひ教えてほしい。これが実現できれば、あと10年はゲーム作りが安定するのではないか。

ソフトエアとXNAと開発者が、次世代ゲームを作っていく。ハードが次世代ゲームを作るのではない。」



←ハイスペックPCを使って、XNAのデモも行われた。

GDCで見たXbox最新タイトル

GDC会場の近くで、プレス向けに最新タイトルのデモを見せてくれた！

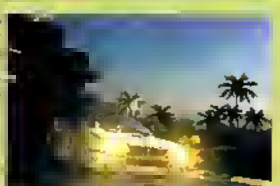
ラリースポーツ チャレンジ2
RalliSport Challenge 2

■発売元：Microsoft Game Studios
■開発元：Digital Illusions CE
■発売日：2004年6月10日(日本)
■その他：Xbox Live対応

日本では一昨年に発売された人気ラリーゲーム最新作(詳細はP.60)。今年はWRCが日本でも開催されるので、ラリー熱が盛り上がるかも？ 3月末の段階で開発はほぼ終了！

日本で発売される可能性→ 100 パーセント

このタイトルは日本発売が早々に決定していたので、いまさら言うまでもなくちゃんと日本で発売される。これまでの流れからも、前作が日本発売されたものは、その続編もリリースされるようだ。



→前作以上に美しいグラフィック！



←車種やコースも大幅に増えている。

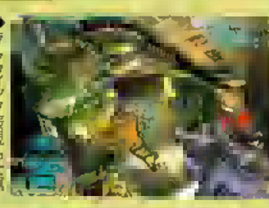
アンリアルチャンピオンシップ2 ザ リアンドリ コンフリクト
Unreal Championship 2：The Liandri Conflict

■発売元：Microsoft Game Studios
■開発元：Epic Games
■発売日：2004年ホリデーシーズン(北米)
■その他：Xbox Live対応

前作も全世界でヒットした『Unreal』シリーズ最新作。今作では、一人称視点以外にも三人称視点で遊ぶこともできるという。これなら日本人プレイヤーも遊びやすそう！

日本で発売される可能性→ 70 パーセント

前作がワールドコレクションで国内発売されているので、この続編も日本で発売される可能性はけっこう高い。ただ、FPSなので前作同様ワーコレになる可能性も。ローカライズしてほしいなあ。



→グラフィック表現も大幅にパワーアップしている



←ソロはもちろん、マルチプレイも充実している。

3/25 ピーター・ムーア インタビュー　GDC会場隣接ホテルにて

GDC2日目、隣接するホテルの一室にて、Xboxにおける全世界のマーケティングおよびゲーム開発の責任者となったピーター・ムーア氏にインタビューを敢行。日本における今後のXboxについてアレコレと聞いてみた。

──E3で新作はどのくらい発表されるんでしょうか？

ピーター　Xboxのプラットフォームとしてのビジネスを強調してきたいと思っています。おそらくそこで発表されるのは『Halo2』や『Fable』、それから『ジェイドエンパイア』あたりでしょう。E3で初公開される新作があるのか、あるのであればそれはどれくらいあるのか……ということについては、いまの段階ではコメントできません。

──ウワサでは、E3で次世代のXboxが発表になるという話もありますが。



⬅講演で見せてくれたデモをインタビュー後に実演。

ピーター　Xboxに関するウワサというのは、ほとんど次世代機に関することのようですね（笑）。ウワサに関しては、マイクロソフトはコメントいたしません。

ただひとつ言えるのは、E3というトレードショーはホリデーシーズンに向けたものであり、現状のXboxで何百万人というユーザーがいるわけですから、現行のXboxがメインになると思います。

──日本のXboxにおいて、今後の戦略などを教えていただけますか？

ピーター　日本に向いたコンテンツを出していくということがひとつのキーだと思います。「ファントムダスト」や『DDA Online』、『TFLO』といったものを中心に、Xbox Liveを絡ませつつ、いろんなゲームを投入していきたいと思っています。

日本においては、Xbox発売時期にミステイクがあった。しかし、そこから我々はたくさんのことを学びました。それに基づいて、より一層、日本に対して力を入れていくことを決めています。

──日本のユーザーにひとことコメントをお願いします。



⬆頻繁に来日しているピーター・ムーア氏。E3会期中にあらためて話を聞く予定。

ピーター　日本市場に対してもっと日本向けタイトルをどんどん出していきたいとプッシュしています。日本は才能のあるクリエーターがたくさんいますし、そういう意味でも非常に大切な市場です。

最後になりますが、ワシントン州レドモンドから、日本のXboxユーザーに対して、「ありがとうございます」という感謝の気持ちを述べさせてください。

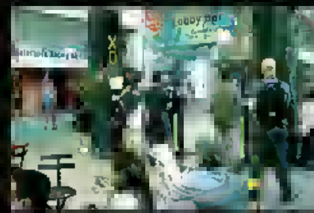
GDC取材を終えて

今回、GDCの取材に行くべきか、じつはけっこう悩んでいた。校了時期であり、Xboxに関する発表がどういうものなのかわからない……など、いくつかの理由があったからだ。最終的には、「次世代ゲーム機に関する発表はないが、次世代を想像できるような話は聞けるかもしれない」ということで取材を敢行することにした。

XNAの登場によって、いますぐどうにかなるというものでもないし、ユーザーには直接関係あるものでもない。しかし、これを使えば開発期間の短縮とクオリティーアップにつながるのであれば、それはユーザーにとってもうれしいことだ。今後も続報が入り次第、XNAに関しては随時リポートしていきたいと思う。

GDCアラカルト

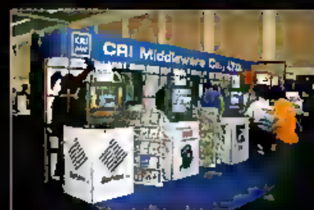
GDC会場にて、Xboxに関係ありそうなブースなどをチェックしてみた。



⬆会場のラウンジにはXboxの試遊台が設置。『クリムゾンスカイ』が遊べたぞ。



⬆次世代機のグラフィックチップはATI社製と言われているが……!?



⬆日本からはCRIミドルウェアが出展。ADX、Sofdecなどを展示していた。



⬅会場にはあちこちにXboxロゴが。壁や柱はもちろん、階段にも！

ステキ
Sudeki

■発売元：Microsoft Game Studios
■開発元：Climax
■発売日：2004年（北米）
■その他：──

ゲーム名からして日本っぽい雰囲気（語源は"素敵"らしい？）のアクションRPG。北米ではまもなく発売となる。謎解き要素も多く、日本で発売されれば話題になりそう。

日本で発売される可能性→ 60パーセント

『Fable』と違っていまだに日本版発売のリリースがないので、やはり国内発売は無理なのだろうか!?日本では数少ないRPGというジャンルのゲームなので、何らかの形で発売してほしいが……。



➡剣のアクションも魔法のエフェクトもキレイ！



⬅謎解き要素もあり、遊びがいがありそう。

フェイブル
Fable

■発売元：Microsoft Game Studios
■開発元：Big Blue Box
■発売日：2004年（北米、日本ともに）
■その他：──

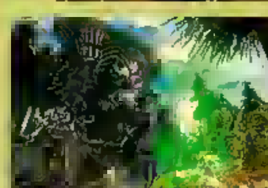
ピーター・モリニュー氏監修によるRPG。プレイヤーの行動によって善人・悪人になっていき、それにともなって容姿もどんどん変わっていく。戦闘もかなりハデな作りに！

日本で発売される可能性→ 100パーセント

日本語版の発売は決定している。音声も含めたフルローカライズを予定している、という話だ。ただ、そこまでやるとなると、ローカライズ作業は相当時間がかかりそう。日本の発売時期が気になる。



➡少年期もさまざまなイベントが用意されている。



⬅プレイヤーの行動によって容姿が変わっていく。



必ず役立つテクニック集に加え Chapter 5～9を完全攻略！

多くの技が秘められた本作は、テクニックの引き出しが増えるほどおもしろくなる。今回はそんな知識とテクニック集に加え、強敵がめじろ押しとなるChapter 5から9まで[illegible]に攻略しよう。

タイトル	ニンジャガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	発売中(3月11日)	価格	8,190円(税込)
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	15ブロック以上	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / HDTV		
その他	ワイドテレビ対応		

ムライ師匠が伝授する超忍への一問一答

Chapter2のスタート時に、懇切丁寧に技を教えてくれる影一門頭領のムライ。彼にあやかって、ここでは一問一答形式で大切なテクニックを伝授していこう。戦闘術だけでなく、回避の切り札である襲風ジャンプ、向きを調整する主観経由なども詳しく紹介する。そしてもっとも深いのが、カルマ表示で示される得点の追及だ。超忍ランクに直接関係するカルマを極めれば、あらゆる奥義の存在意義が理解できることだろう。

より高みをめざすためのカルマ表示

白ボタンを押すとカルマ表示が出現。さらに敵と戦闘中に左スティック押し込みで、道中のボーナス点が表示される。戦闘中に表示されるタイム内に、いかに倒すかが熱い。また、カルマ表示は敵を察知するレーダーがわりにも使える。



↑カルマ表示の意味を知ると新たな世界が開けてくる。

質問1 敵が無限に出る場所は、逃げたほうがいいんですか？

敵が無限に出るように思える場所はたいていKILL AREAと呼ばれるエリアだ。60体（ハード80体、ベリーハード100体）の敵を倒すと宝箱が出現する。九字神珠など貴重なアイテムが取れるので、腕に自信があれば挑戦しよう。ドアの近くで戦わないように注意。いったん外に出てしまうとまたイチからやり直しだ。

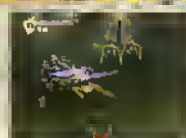


↑KILL AREAではカルマ表示を出そう。どれだけ敵を倒したかわかるのでやりやすい。

回答 そこはKILL AREAだ！ 敵を60体倒すと宝箱が出るぞ

質問2 捌き技の法がうまく出せません

いちばん簡単な方法は、XとYを交互に押す方法だ。同じボタンを連打すると受け付けてくれないが、XとYは別に管理されているので交互にポン、ポンと軽く連続して押せば反応しやすい。スキルを上げたいなら、敵の攻撃タイミングを覚え、狙って出していこう。最初は多段攻撃の最後の攻撃を捌く。最終的には、敵の攻撃の1打目にガンガンかけよう。





↑投げのないシャドウや黒忍がいい練習台。ガードしたまま出せるので練習にリスクはない。極めれば、敵の攻撃はほとんど1打目で捌ける。

回答 とりあえずXYをずらし押しせよ

質問3 飯綱落としを使っていると、タイムボーナスがなかなか取れません

タイムボーナスを狙うときは、XYからX（XX）風車手裏剣→着地絶技を使うと速い。しかし狭い場所や黒忍の1体目などでは、敵を巻き込める飯綱落としも有効だ。XYのあと、空中で状況を見極めて技を変えられるようにしよう。連打するクセを止めて、XYのあとに一瞬間を置けばコマンド入力ミスも少なくなる。



↑XYX風車手裏剣→着地絶技が速い。場所によってダビラ、フレイル、忍法も使おう。

回答 XYからヒット確認して技を変えろ！

XYコンボの状況による派生

- XY → ヒット確認
  - ヒット
    - 敵が真下にいる場合：飯綱落とし
    - 敵が真下にいない場合：X（XX）キャンセル風車手裏剣➡着地絶技
  - ガード or 空振り
    - 敵が真下にいる場合：（風車手裏剣）➡空中Y
    - 敵が真下にいない場合：（風車手裏剣）➡着地絶技

質問4 ボスの連続攻撃がかわせません

ボスの連続攻撃をかわすには、一気に長い距離を移動する裏風キャンセルジャンプが有効だ。裏風とジャンプはお互いの隙をキャンセルしあうので、裏風→ジャンプのくり返しが最速の移動手段となる。失敗しやすいのが、ジャンプの着地にすぐ裏風を出すタイミング。移動中ずっとスティックは入れっぱなしでよく、ジャンプの着地直前にガードするだけで、自動的に最速の裏風を出すことができる。



←裏風はジャンプの着地の隙をキャンセルできる。そのほか、ガードはじき状態をキャンセルできるのも重要な点だ。

回答 裏風→ジャンプの連続をマスターせよ

質問5 ジャンプの角度の微妙な調整が難しいのですが……

壁走りジャンプなどを行うときには、壁に斜めに進入するために微妙な角度調節が大切だ。こんなときは右スティックを動かして主観視点にしよう。そして進む方向に視点を合わせ、左トリガを一瞬引く(ガードする)といい。すると客観視点に戻るが、このときに進みたい方向にしっかり向いていてくれる。



←主観視点での向きの調整は、最初はとまどいがち。しかし慣れればラクラク調整できる。



➡進みたい方向に合わせ、左トリガで主観から脱出。すると正確な向きになっている。

回答 主観視点を利用して向きを変えろ!

質問6 ジャンプの飛距離を伸ばす方法はありますか?

手裏剣と龍剣のジャンプYを使えば、通常のジャンプでは届かない場所も届くようになる。ジャンプしたら、頂点付近で手裏剣を投げ、さらにYを押して飛距離を伸ばそう。ジャンプの高さと横方向の距離、どちらが必要な場合にも役立つ。最初に役立つのはタイロンで、風車手裏剣がとりやすくなる。そのほか青の間、赤の間で矢グールのいる段に直接上ったり、Chapter 9の倉庫内で地上から貨物車両に上ったりできる。



←ジャンプ中に手裏剣→Yでさらにフワッと浮き上がる。

回答 龍剣でジャンプ後、手裏剣→空中Yにつなげ!

質問7 楽にお金を稼ぐいい方法はありますか?

イエローエッセンスは絶技で増やせる。通常絶技で4倍、MAX絶技で7倍のお金になるのだ。絶技を使ったらいったんエッセンスを回収しよう。コウモリで集中的に稼ぐのが効率的。ふだんから、XYX風車手裏剣→着地絶技などを多用するのもいい。

コウモリで稼ぐ!



←手裏剣でコウモリを2匹倒してエッセンスを出す。



➡MAX絶技で残りのコウモリの大群を倒して稼ぐ。

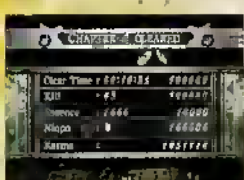
エッセンスの法則

絶技で吸収	5分の1
絶技で倒す	4倍
MAX絶技で倒す	7倍
多段コンボ	30HITで3倍、以降5HITずつ増加

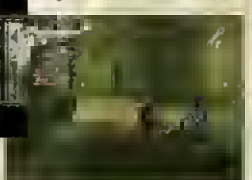
回答 絶技を1回おきに使っていけ!

質問8 Chapter 4と8で超忍がとれません

超忍などのランクは、そのChapterで稼いだカルマで決まる。総合獲得カルマは、道中で稼いだカルマとChapter終了時のボーナスカルマの合計だ。Chapter4と8では敵を見逃しやすく、道中カルマが足りないとボーナスカルマがパーフェクトでも超忍にならない。多くの場所を回って初出の敵を出し、速く倒して道中のタイムボーナスを獲得しよう。同じ敵を複数回倒すとKILL数は増やせるが、カルマはさほど稼げないので注意。



←オールパーフェクトで31万点。KILL数とTIMEに注意。



➡同じ敵を何度も出すと、カルマは2分の1ずつ減る。

回答 見逃しやすい敵をすべて出し、道中のカルマを稼げ!

Chpter 4

パーフェクトKILL数	40以上
パーフェクトタイム	12分以内
必要道中カルマ(タイムボーナス1万×2回程度)	約6万点

緑の扉奥、エッセンス宝箱付近の黒忍3人を含め、ほとんどの敵を出さないとKILL数が足りない。道中カルマはさほど稼ぐ必要はないので、同じ敵を複数回倒してKILL数の帳尻を合わせてもいい。12分以内という条件は厳しい。

この敵を見逃すな!



➡銃を撃つ敵がふたり×2回出現。4 KILL、TIME 2万点を獲得だ。



←門の上のレバーを引いたあとに緑の扉に入ると、新たな黒忍が出る。

Chpter 8

パーフェクトKILL数	49以上
パーフェクトタイム	18分以内
必要道中カルマ(49KILLの場合、タイムボーナス1万×4回が目安)	約10万点

青の扉を抜ける最短ルートではKILL数と道中カルマが足りない。時間にはかなり余裕があるので、タイロン市街を回って重装歩兵を倒そう。同じ敵を何度も出すと稼ぎ効率が悪い。僧院の資料室と司祭の部屋にいる黒忍とも戦おう。

この敵を見逃すな!



➡ムラマサショップ前や、やすらぎ通りにも敵がいる。



←祭祀部屋付近で13万稼げる。18分以上かかっても3万お得。

Chapter 5 魔神の街



巨大魔神との戦いが始まる

タイロンからドゥウォークへと向かうにつれ、ハヤブサを襲う敵は魔物じみてくる。僧院別館前では、巨大魔神のガルラ、ボスのヒュドラキュブスが出現。とくにガルラは攻撃力が高く、体力ゲージがまだ短いハヤブサには強敵となるはずだ。ミスは許されない。

Map

タイロン



前半は謎解き、後半はバトルがメイン

前半はタイロンが舞台で、黒忍と戦いつつはね橋を降ろすために走り回ることとなる。ドゥウォークに入ると迷う場所はなく、黒忍、ガルラ、ボスのヒュドラキュブスと連戦が続く。戦闘テクニックが大きく問われるぞ。



←タイロンでは鍵を捜して奔走。



←ドゥウォークでは魔神が待ち受ける。

ドゥウォーク



MAP DATA

●霊命薬	4	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	1	Ⓢセーブポイント	4
●鬼道薬	1	Ⓜムラマサショップ	1
		スカラベ	3

ENEMY DATA

- ●地獄蛛一族　黒忍
- ●MSAT
- ●MSATコマンダー
- ●魔神ガルラ

1 タイロン
ハンズ・バーの屋上で
ユリの鍵を入手

2 タイロン
ハンズバーの1階で
ドゥウォークの地図を入手

3 タイロン
ユリの鍵でユリの扉を開ける

1 ハンズ・バーで地図を忘れずにGET

Chapter 5はハンズ・バーの屋上からスタートする。ハンズ・バーの中には先に進むのに必須のユリの鍵、霊命薬、鬼道薬、ドゥウォークの地図などがあるので、忘れずに取っておこう。1階には、忍者龍剣伝が遊べるゲーム機もある(遊ぶためにはディスクが必要)。また飛行船でタイロンの地図を取り忘れた場合には、3階でタイロンの地図が取れる。通路に出現する敵はMSATとMSATコマンダー。飛燕と首切り投げをメインに戦っていこう。



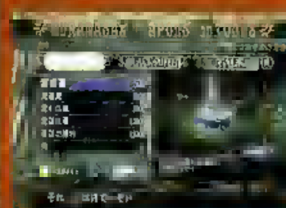
↑飛行船で地図を取り忘れた場合には、ここにタイロンの地図がかかっている。



↑1階にさりげなく置かれているドゥウォークの地図。見過ごさないように注意。

霊命薬を貯め込め!

タイロンのムラマサショップを通り過ぎると、ボスのヒュドラキュブスまで店はない。黒忍、ガルラと強敵が続くので、霊命薬をMAXの10個まで買い込むことをお薦めする。強敵相手に薬が尽きないように万全の構えで進もう。



↑薬の持ち数がMAXで宝箱がとれなくても、気にせずどんどん買い込もう。

4 タイロン
連続壁走りで段差を上る

5 タイロン
はね橋広場のロックを解除

6 タイロン
ペガサスの鍵を入手

7 タイロン
ペガサスの扉を開け、
はね橋を下ろす

8 タイロン
はね橋を渡り、ドゥウォークへ

9 ドゥウォーク
僧院前広場で強制戦闘

10 ドゥウォーク
僧院奥広場でガルラを倒す

11 ドゥウォーク
ヒュドラキュブス戦

4 連続壁走りをマスター

ユリの扉奥の段差は、連続壁走りで上る。向かって右の壁に斜めに進入しジャンプ。スティックを入れ続けて壁を走り、壁を2回蹴って上ろう。




←右の壁に向かって斜めにジャンプ。壁走りからジャンプして直角に曲がり、さらに壁走りジャンプで宝箱の場所まで上る。スティックは入れっぱなしでいい。

9 戦わず黒忍を消す！

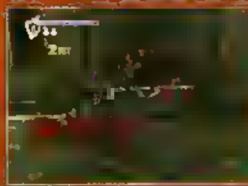
僧院前広場から僧院別館に進もうとすると、黒忍が4人出現する。ここはいったん引き返して離れると，戻ったときにはもう出現しなくなっている。腕に自信のない人は試してみよう。



←出現させて戻るだけで敵が消える、例外的な場所。

宿敵、黒忍の攻撃を捌いて倒す

黒忍を倒すもっとも確実な方法は捌き技の法を使うことだ。ガードを固めて待ち、タイミングよくボタンを押して倒そう。龍剣の捌き技はXとYがあるが、1体を狙うときはXから追い討ちの飛燕、敵が群がっているときはYで一掃したい。注意すべきなのは、爆破手裏剣でガードを崩されること。背後の壁に刺さっていると危険なので、裏風などで逃げよう。また出現場所を覚えておけば、出現した瞬間に近づいてXから飯綱落としが狙えるポイントもある。自分なりのパターンを作成してみよう。



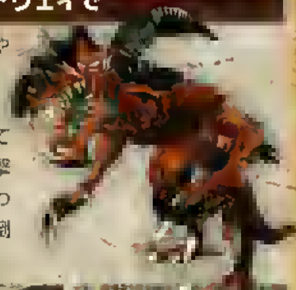
←XYずらし押しなどで捌き技の法を駆使しよう。



←手裏剣が刺さったら首切り投げの無敵で回避。

10 魔神ガルラとの戦いはヒット&アウェイで

ガルラはハヤブサが正面にいると噛みつきやパンチで、後方にいるとしっぽで攻撃してくる。密着したまま攻撃し続けるとダメージを負うので、突進や噛みつきなどを空振りさせてから攻撃しよう。XYY、XYXXXYなどで攻撃し、1回攻撃したら裏風で間合いを離してかわす。このヒット&アウェイをくり返そう。1体倒したらXY着地YでMAX絶技を狙うのもよい。



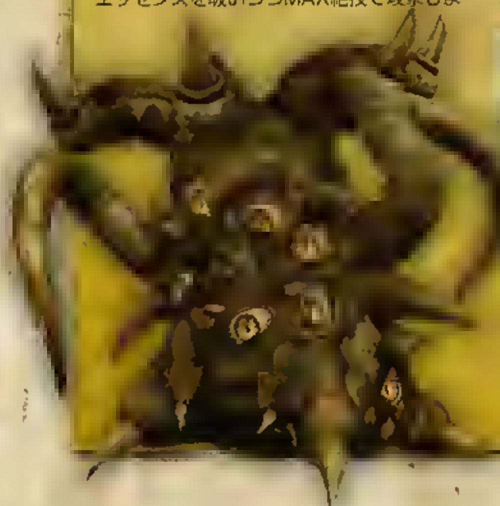


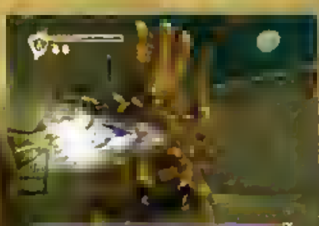


↑なかなかひるまないので、いったん攻撃をかわしてから斬りつける。XYXXXYなどで攻撃し、そのあとにまた裏風で逃げて間合いをとる。このくり返しだけで倒せるぞ。

Chapter 5 Boss：ヒュドラキュブス　2本の触手を斬って本体に攻撃！

ヒュドラキュブスは，触手を斬り落とさないと本体にダメージを与えられない。そこでまず飛燕などで触手を攻撃し，2本とも斬り落とそう。斬り落とすと触手は赤か青のエッセンスを出す。そうしたらXY着地Yを出し、エッセンスを吸いつつMAX絶技で攻撃しよう。絶技を2セットでもいいし、XYXXXYなどのあとにMAX絶技を狙いにいってもよい。体力が少なくなると酸を吐いてくるが、接近戦を挑んでいれば当たらない。攻撃を見切ろうとすると難しいが、飛燕を使って積極的に攻めていけばあっという間に倒せるはずだ。





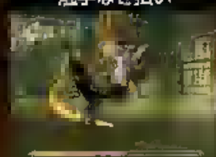
←触手が生えてきたら飛燕でズバズバ斬り落としていく。



→2本斬り落としたら絶技で本体を攻撃する。

主要攻撃方法

触手なぎ払い



リーチの長い攻撃で、ガードすることが可能。ただしガードは崩されるので注意。ジャンプでかわしつつ飛燕だ。

触手投げ



ガード不可の触手攻撃。しかしそう頻繁にくる攻撃ではないので、あまり深く考えずに接近戦を挑むのがいい。

触手震わせ



触手をぶるぶると震わせる。至近距離から飛燕を出そうとすると食らいやすいので，間合いを離して飛燕で攻撃。

酸



体力が少なくなると出す攻撃。ハヤブサを狙ってくるので、遠くで止まっていると危険。飛燕で接近戦を挑め。



Chapter 6 僧院

広大な地下世界は落下死にも注意

このChapterのフィールドは、これまでとは比較にならないくらい広大だ。僧院ではシャドウ、僧兵など新たな敵が出現。永劫の書を獲得して地下に降りれば、グールの大群が待ちかまえている。地下墓地上層から落ちると一発死なので、崖付近の行動には注意しよう。

Map



MAP DATA			
●霊命薬	5	■鬼道仙薬	1
■霊命仙薬	3	Ⓢセーブポイント	5
●鬼道薬	2	Ⓜムラマサショップ	1
		スカラベ	6

ENEMY DATA	
●魔神シャドウ	●ビーツーフライ
●グール	●大コウモリ
●僧兵	

1 ドゥウォーク
僧院前広場の入り口から僧院内へ

2 僧院1階
僧院1階資料室へ入り、強制戦闘へ

3 僧院2階
資料室で爆破手裏剣と石板のかけら(右)を入手

4 僧院2階
飛鳥返しで僧院3階へ

5 僧院3階
爆破手裏剣で壁を破壊

4 飛鳥返しで資料室3階へ

資料室の2階には爆破手裏剣、石板のかけら、霊命薬、スカラベなどがある。爆破手裏剣と石板のかけらは必ず取ろう。霊命薬はここで取らなくても、あとで戻ってきて取れる。3階へ上るには、2階の部屋の角から飛鳥返しで上るとよい。気づきにくいので注意。

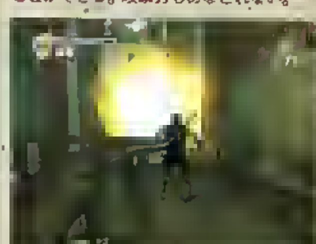


←廊下を歩き、部屋の角で飛鳥返しをして3階へ。

5 爆破手裏剣で活路を開け!

ヒビの入った壁は爆破手裏剣で壊せる。入手したばかりの爆破手裏剣を投げ、壁を壊そう。ここから進んでいくと司祭の部屋へ辿りつく。ここで手に入れた爆破手裏剣は、僧兵にジャンプして投げると非常に効果的。地下に降りれば再び入手できるので、残り14発使い切るつもりで戦っていい。

↓爆破手裏剣は赤いヒビの入った壁を壊すことができる。攻撃力もあなどれない。



僧院2階 資料室
シャドウ&僧兵
入手アイテム：鬼神珠

司祭の部屋から永劫の書を入手したあと、資料室1階に戻るとシャドウ、僧兵が多量に出現する。ここで敵を計60体倒すと2階に鬼神珠が出現。腕に自信があれば挑戦してみよう。カルマ表示の時間内に倒すには、僧兵をXYXXXYなどで積極的に狙うといい。



➡確実に倒すなら、ガード後の飯綱落としと飛燕で。

6 僧院3階
司祭の部屋で感情の猛禽像を入手

7 僧院3階
金庫を操作して、永劫の書を入手

8 僧院3階
敵を全滅させ、司祭の部屋から脱出

9 僧院1階
礼拝堂の祭壇に永劫の書を置き、地下墓地へ

10 地下墓地 死の回廊
地下墓地の地図を入手

11 地下墓地 死の回廊
爆破手裏剣で壁を破壊

12 地下墓地 死の回廊
巨大な頭像から逃れる

13 地下墓地 上層
地下墓地を下層に移動

14 地下墓地 祭祀部屋
円形の部屋のスイッチを押し下降

15 地下墓地 祭祀部屋
ヴィゴリアンフレイルを入手

16 地下墓地 祭祀部屋
祭祀部屋のビーツーフライを全滅させる

17 地下墓地 祭祀部屋
聖杯を入手 グール全滅でロック解除

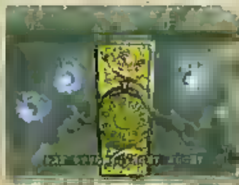
18 地下墓地 下層
祭祀部屋を出て、上層へ移動

19 地下墓地 上層
祭壇に聖杯を置く

20 地下墓地 上層
化石龍戦

6 金庫のスイッチは1回ずつ合わせる

金庫の番号は司祭の日記に書かれている。番号は1回ごとにXボタンで決定することがポイント。正しければ青ランプがひとつずつ点灯していく。


←司祭の日記に書かれている番号は2712、回す順番は左右右左だ。

12 トラップの右を走れ

頭像から逃げるときの3～4つ目の針トラップは、画面の右側を走って進む。倒れてくる3つの柱は、右（ジャンプ）→右→左と走ってかわそう。


←大きな針のトラップは、壁走りからジャンプで回避する。

14 スイッチはジャンプYで押す

円形の部屋のスイッチは、龍剣のジャンプYなどで押せる。戻ってくるときも同様に押して昇降させよう。


→上から叩きつけるジャンプYで動かせる。先のチャプターにも同様のスイッチがある。

17 矢グールには爆破手裏剣を使え

地下墓地を上るときに出現する3体の矢グールは、爆破手裏剣で倒そう。3体とも倒せば落ちても復活しない。


←1体目の手前で動かずに爆破手裏剣を投げ続け、全滅させてから進んでいく。

対グール戦はXY着地絶技で首をはねる

グールは首をはねると噛みつきがなくなり、狙いも不正確になる。XY着地絶技ではねていくといい。


→飛燕を使うよりXY着地絶技のほうが確実。矢グールはさきに倒そう。

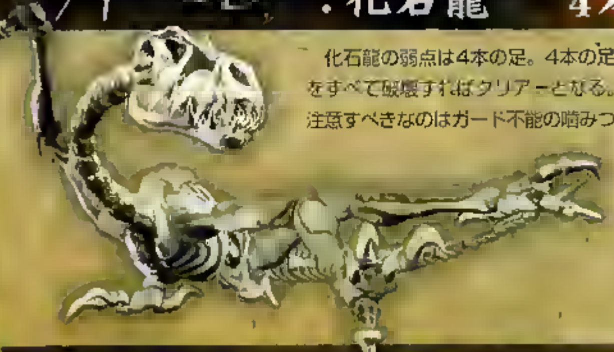
セーブポイントから化石龍までは飛鳥返しで上る


←岩棚に上ったら、壁走りの方向より右を向こう。直角に立つ岩壁に向かってジャンプ。


→飛鳥返しをすると、真上にある岩棚に上れる。難しい壁走りジャンプは必要ない。

化石龍まで上るとき、最初に思いつくのは壁走りジャンプを3回くり返して進む方法だ。しかし1回目の壁走りをする岩棚で、壁走りせずに岩壁に向かって飛鳥返しをすると真上の岩棚に上れる。これで楽に進むことができるぞ。

Chapter 6 Boss：化石龍　4本の足を壊し、奈落の底に叩き落とせ！



化石龍の弱点は4本の足。4本の足をすべて破壊すればクリアーとなる。注意すべきなのはガード不能の噛みつき攻撃と、リーチの長いしっぽ攻撃だ。噛みつきは左右方向へジャンプで逃げよう。また、最後方にいれば噛みつきは届かない。しっぽは垂直ジャンプでかわすこと。積極的にいくなら、飛燕やXYYなどで攻めるとよい。安全を求めるなら、離れて風車手裏剣を連発しよう。風車手裏剣は意外に時間効率がよく、化石龍の攻撃もかわしやすい。


↑スタート直後は骨をあまり飛ばしてこない。飛燕で近づき、XYYなどで1本目の足を壊す。

主要攻撃方法

しっぽ振り回し


垂直ジャンプでタイミングよくかわそう。往復で連続して来ることが多いので注意。

噛みつき


ガード不能でダメージが大きい。前兆を見極め、左右にジャンプして大きくかわす。

踏みつけ（なぎ払い）


弱点のはずの足で踏みつけたりなぎ払ったりしてくる。いったん攻撃をやめて逃げる。

骨飛ばし


体力の減りに応じて、2連、3連、5連と骨の数が増えてくる。裏周でかわそう。


→後半は間合いを離し、風車手裏剣を地道に投げて倒すのが簡単だ。

Chapter 7 秘密の地下



数々の仕掛けの先には強敵が待っていた!

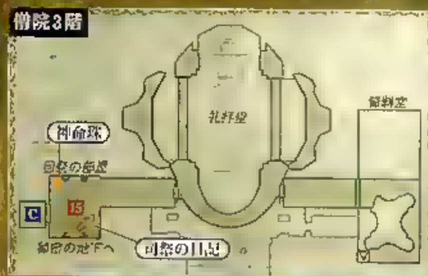
化石龍が落ちた場所には、地下へと進む通路が隠されていた。秘密の地下には、何かを守るように設置された多くの仕掛けと、強靱なグール。地下の先は僧院へとつながっており、そこではアルマ重鬼卿がハヤブサの前に降臨する……。無事地下から脱出できるのか？

Map













←このChapterには、気になるが行けない場所がある。後半のChapterで届くようになるので、今回は無視しよう。

MAP DATA			
●霊命薬	0	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	2	Ⓢセーブポイント	3
●鬼道薬	1	Ⓜムラマサショップ	1
		スカラベ	4

ENEMY DATA	
●魔神シャドウ	●大コウモリ
●グール	
●地獄蜘蛛忍者	

1 地下墓地 上層
死の底の間に降りる

2 秘密の地下 上
ムラマサショップで龍剣を鍛える

3 秘密の地下 上
秘密の地下の地図を入手

4 秘密の地下 上
つり橋の大広間から落下

2 3 龍剣を鍛えて強敵へ立ち向かえ！

死の底の間からムラマサショップまでの通路には、弓グールが待ちかまえている。遠距離から弓で倒すか、火炎龍の術で確実に倒していこう。ムラマサショップでは、龍剣をLv3まで鍛えておくようにしたい。厳しい戦いが待っているので、強くしておこう。



←強敵ばかりなので、龍剣を鍛えておくようにしたい。

4 落ちるまえに左右を確認

地図を入手したら、吊り橋へ向かおう。吊り橋を渡ろうとすると落とされてしまうので、渡るまえに左右を確認しておこう。貴重なアイテムが入手できる。自分から下に落ちれば、イベントを無視して時間短縮にもなるぞ。



←落ちるまえに左右を確認して、アイテム入手。

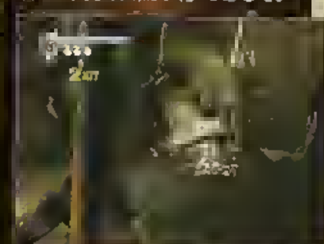
KILL [illegible]

地下墓地 祭祀部屋

グール [illegible]

入手アイテム：九字神珠

死の底の間へ降りるまえに、祭祀部屋（聖杯を入手した部屋）へ立ち寄ると、グールが60体出現する殲滅部屋になっている。龍剣Lv2では少々心細いが、全滅は可能。弓グールを優先して倒すことが重要だ。全滅させれば、体力を増やす九字神珠が入手できるぞ。



↑厄介なのは弓グール。出現したらすぐに斬りかかり、一気に倒してしまおう。

5 秘密の地下 上
青眼の間のスイッチを押す

6 秘密の地下 上
赤眼の間のスイッチを押す

7 秘密の地下 上
青赤眼の扉を開ける

8 秘密の地下 上
ヒュドラキュブス戦

9 秘密の地下 上
飛燕返しでつり橋へ

10 秘密の地下 中
氷刃殺の術を入手

11 秘密の地下 中
壁走りで棺へ

12 秘密の地下 中
叡知の犬神像とドクロの鍵を入手

13 秘密の地下 中
ドクロの扉を開け奥へ

14 秘密の地下 下
エレベーターを使い僧院へ

15 僧院3階
司祭の部屋の金庫を開ける

16 僧院1階
アルマ重鬼卿戦

5 6 罠を回避しよう

青眼の間に入ったら、弓グールを弓で倒す。入り口正面のスイッチを矢で押せば、隠れた通路が一定時間出現するので、それを渡って青眼のスイッチを押そう。赤眼の間もグールを倒したら鉄球の根本を弓で撃ち、鉄球の速度を落として赤眼のスイッチを押そう。

両方の間に共通する、簡単パターンもある。部屋奥のグールを1体残し、真下まで近づこう。そこで飛燕返し→手裏剣→Y攻撃を出すことで、スイッチ手前に上ることができるのだ。仕掛けを回避でき、時間短縮につながるぞ。



←部屋奥のグールを1体残し、下から飛燕返し→手裏剣……。



←Y攻撃を出すことで、仕掛けを回避して上れるのだ。

11 12 床に足を着けるな

棺に隠された重要アイテムを取るには、壁走りを使う必要がある。棺が上がったら、部屋隅のスイッチに乗ろう。



←壁走りで棺まで走れ。棺が上がってしまったら、スイッチに乗る。

13 進むまえに確認を

ドクロの扉を進むと、あと戻りできなくなってしまう。回復アイテムに不安があったら吊り橋の間まで戻ろう。

15 金庫からアイテム入手

司祭の部屋の机を2回調べると、金庫の暗証番号が変わったことがわかる。金庫を開けると、神命珠を入手できる。



←暗証番号を変えたようだが、むだな努力。金庫を開けて、神命珠を入手しよう。

Chapter 7 Boss：アルマ重鬼卿

超絶連続技を決めろ！



近距離、遠距離、投げ、ガード不能技と、とてつもない性能を持つアルマ重鬼卿。短期決戦を目指す連続技と、攻撃、回避のタイミングが重要になる。

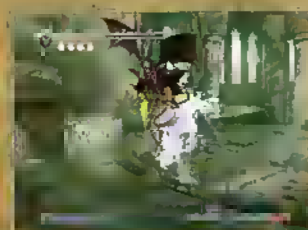
スタートしたらアルマに近づき、風駆→着地、臑・一文字（Y溜め攻撃）を出そう。この方法は地上のアルマに臑・一文字が当てやすく、当たれば気絶させることができるのだ。気絶したアルマに近寄り、XYXXY着地キャンセル火炎龍の術の連続技を決めよう。火炎龍の術が当たれば再び気絶するので、もう一度連続技を狙うことができるぞ。しかし、火炎龍の術はアルマに回避される可能性もある。確実にダメージを与えるなら、連続技をXYXXY着地キャンセル氷刃殺の術に変えよう。気絶させられないが、大ダメージを与えることができる連続技となるぞ。

アルマと離れたら攻撃をひたすら回避し、魔法弾の出始め、マリオネットの終わり際を狙って飛燕を当てるか、着地したアルマに向かって風駆→着地臑・一文字を狙っていこう。これで気絶したら連続技を入れて、決着をつけるのだ！





←XYXXYの浮かし連続技から、着地キャンセル忍術で大ダメージを与えるのだ。氷刃殺なら安定ダメージ。



↑地上のアルマに対しては、風駆→着地臑・一文字で気絶を狙っていこう。



↑視点でアルマを見失うことが最大の難点。危険を感じたら忍法を使おう。

主要攻撃方法



魔法弾	石柱	マリオネット	急降下キック
横に走れば回避できるが、空中での発射モーションを見たら風駆→飛燕を狙ってみよう。	走るだけでは回避できない場合もあるので、横方向へ疾風→ジャンプで一気に逃げよう。	ガード不能技なので、離れること。終わり際に飛燕を当てることができ、気絶が狙える。	急降下キックで着地したら距離をとり、風駆→着地臑・一文字を狙ってみよう。

Chapter 8 タイロン厳戒



攻撃をくぐり抜け、軍供給基地を目指せ!

さらなる混乱を求め，軍供給基地へ乗り込もうとするが，街は軍本体による厳戒体制が敷かれていた。重装歩兵が各所を守り，はね橋広場とムラマサショップ前では歩兵装甲車が歩兵たちをサポートする。厳戒体制のタイロンを駆け抜け，軍供給基地を目指すのだ！

Map





MAP DATA			
●霊命薬	2	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	1	Ⓢセーブポイント	5
●鬼道薬	0	Ⓜムラマサショップ	3
		スカラベ	2

ENEMY DATA
●重装歩兵

1 タイロン
ウォーハンマーを入手

2 ドゥウォーク
僧院前広場の重装歩兵を全滅

3 ドゥウォーク
レバーを操作しはね橋を下げる

4 タイロン
壁を破壊してかんぬきを外す

5 タイロン
銃座兵をふたり倒し，
攻撃ヘリを一定時間やり過ごす

6 タイロン
窓の重装歩兵を倒す

7 タイロン
ドクロの扉を開け，
ビルの4階で強弓を入手

8 タイロン
ゲート上のスイッチを
強弓で撃ち，シャッターを開ける

9 タイロン
軍事ゲートに入る

1 ウォーハンマーは忘れずに

崩壊した僧院内部へ戻り広間を捜索すると，レイチェルが残したウォーハンマーを入手できる。これでヒビの入った壁などを壊せるようになるぞ。



⬅僧院の西側あたりに落ちている。壁破壊が可能になるので，入手したい。

5 ヘリの攻撃を耐えしのげ

ゲート前広場には，連装銃座兵が2体配備されている。倒すと攻撃ヘリが出現するが，撃破は不可能。その場でガードし，ヘリの攻撃を耐えしのごう。一定時間でヘリは去って行くぞ。





⬅ヘタに動くと，位置関係によってミサイルが飛んでくる。その場でガードし続けよう。

6 狙いをつけて待とう

ヘリが去っても，扉はロックされたまま。ゲート向かいの建物の窓に弓を向け，主観視点で待っていると，窓からロケットランチャー兵が顔を出す。す速く倒し，ロックを解除しよう。カルマ表示をオンにしておけば，出現タイミングを察知することができるぞ。



⬆矢補充の死体付近から，建物の窓を狙って弓をかまえておこう。3発で倒せるぞ。

8 スイッチを弓で撃て

ドクロの扉を開け，突き当たりを飛鳥返しで上っていくと，弓と引き換えに強弓が入手できる。強弓を入手したら，窓からゲート上のスイッチを弓で狙い撃とう。当たればゲートが開くぞ。



⬅青いスイッチに矢が当たれば，ゲートが開く。

Chapter 9 軍供給基地



弓を扱うテクニックが重要になってくる

軍の混乱を誘うべく、電波塔破壊に潜入するハヤブサ。しかし、軍の中枢部だけあって警備レベルは最大級。強固な戦車や攻撃ヘリまでもがハヤブサ抹殺に乗り出してくる。内部には強力な弓でなければ撃破できない敵ばかり。弓を正確に操り、危機的状況を突破しろ！

Map











MAP DATA			
霊命薬	4	鬼道仙薬	1
霊命仙薬	1	セーブポイント	3
鬼道薬	2	ムラマサショップ	1
		スカラベ	4

ENEMY DATA	
重装歩兵	浮遊砲台

1 軍供給基地 ターンテーブル

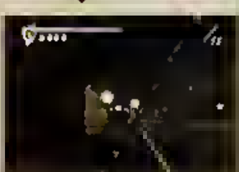
銃座兵ふたりを倒し、倉庫の鍵を入手

2 軍供給基地 車輌庫2階

FL-2000を倒す

3 軍供給基地 車輌庫3階

電源スイッチを押す



➡銃座兵は、このあたりから狙い撃ちに。前に出すぎないように。

1 爆裂矢で兵士を一掃しろ

車輌庫まえには、連装銃座2基と歩兵装甲車が設置されている。車輌庫側の銃座兵を遠距離から弓で狙い撃ちしたら、爆裂矢弾補充の箱まで一気に走ろう。あとは爆裂矢をひたすら連射することで全滅可能だ。

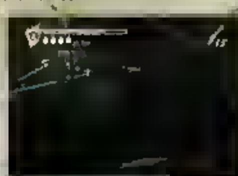


⬆爆裂矢を補充したら、ひたすら連射！ 連装銃座、歩兵装甲車は一瞬で沈黙するぞ。

2 3 浮遊砲台は徹甲矢で倒せ

車輌庫2階へ進もうとすると、浮遊砲台（FL-2000）がつぎつぎと現れる。2階に徹甲弾補充箱があるので、そこから徹甲弾矢を連射して全滅させよう。

➡この場所で徹甲弾を補充しながら、浮遊砲台を破壊しよう。





⬅攻撃を受けると吹き飛ばされる。落ちないように注意。

最終決戦兵器 天衣無縫を造り上げろ！

Chapter8以降では木刀をLV7まで鍛え、天衣無縫へ変化させることが可能になる。天衣無縫の一撃はダビラヒロ並で、龍剣のような飯綱落とし連撃も可能。残り体力によって、攻撃力も変化するぞ。

➡体力が少なくなると文字が光り、攻撃力が増すのだ！



4 軍供給基地 車輌庫3階
クレーンスイッチ1を操作

5 軍供給基地 車輌庫1階
クレーンスイッチ2を操作

6 軍供給基地 車輌庫1階
クレーン、車輌を使い反対側へ

7 軍供給基地 車輌庫3階
作業詰め所で地図、開閉キーを入手

8 軍供給基地 車輌庫1階
開閉キーを使い、ターンテーブルへ

9 軍供給基地 ターンテーブル
重装歩兵を倒し、ロックを解除

10 軍供給基地 ターンテーブル
戦車（×2）戦

11 軍供給基地 ターンテーブル
昇降機を使い高架エリアへ

4 5 6 クレーンを使って詰め所を目指せ

3階の主電源を入れたら、3階のクレーンスイッチ1、1階のクレーンスイッチ2を押す。すべてのスイッチを押したら、2階徹甲弾補充箱付近からクレーン1に飛び移ることができる。あとはクレーン1→車輌→クレーン2と渡れば、作業詰め所のある対岸へ渡ることできるぞ。ジャンプするときは主観視点でハヤブサの向きを正面に調整しておこう。ジャンプ着地直前にY攻撃を出せば飛距離が伸び、確実に飛び移ることも可能だ。


←主電源・クレーン・クレーン2のスイッチを押そう。


→徹甲弾箱付近からクレーン1→車輌に飛び移ろう。


←車輌からクレーン2→対岸へ。落ちないように。

小テクニックでショートカット

通常はクレーン1→車輌→クレーン2だが、じつはクレーン1を使わないで済む方法もある。クレーン1から飛び移る車輌を下から駆け上がり、頂点でY攻撃を出す。すると高さが増し、車輌へ飛び乗ることができるのだ。時間短縮につながるぞ。

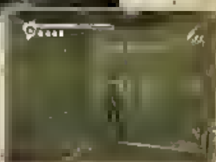

←車輌を下から駆け上がり、頂点で反転したらY攻撃を出してみよう。


→すると車輌へ飛び乗ることができるのだ。ほかの車輌もこの方法で……。

7 詰め所でアイテム入手

詰め所内部では開閉キーと軍供給基地の地図を入手することができる。詰め所周辺ではほかにもアイテム入手できるので、隅々まで捜索するように。

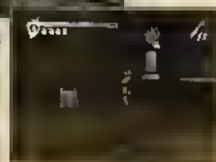

←開閉キーと地図は詰め所内で入手できる。忘れずに手に入れよう。


→車輌庫内、詰め所周辺もしっかり捜索。重要なアイテムがあるかも。

9 戦車まえにセーブしよう

ターンテーブルに移動すると、重装歩兵が出現する。すべて倒しロック解除したら、進むまえにセーブしておこう。直後に難関、戦車戦が待っている。


←ランチャー兵が出現しないので、手堅く戦えば被害も少なくすむぞ。


→このエリアから一方通行なので、セーブは上書きしないほうがいいぞ。

11 ランチャー兵は階段から狙え

高架橋には2体のランチャー兵が待ちかまえている。危険なので、手前の階段付近から爆裂矢を使って狙い撃ちしよう。攻撃を受けるまえに倒せるぞ。


←階段の中段まで上り、主観視点で爆裂矢をかまえる。撃たれるまえに撃て。


→上るとヘリ戦なので、エッセンスはY溜めで引き寄せて回収しよう。

Chapter 9 Boss：戦車

戦車の動きを止めて戦え！

扉を開けると戦車戦なのだが、前準備として飛び道具を爆裂矢にしておこう。戦車戦の基本は、砲弾をジャンプで避け、爆裂矢で銃座兵を倒し、徹甲矢で戦車にダメージを与えていく戦法だ。より安全に倒すために、戦車の動きを封じ込めるパターンもある。

スタートしたら右へ向かってジャンプ→裏風→ジャンプ→裏風と砲弾を回避しつつ移動。この位地で爆裂矢を撃ち、銃座兵を沈黙させる。あとは動かず、徹甲矢で狙い撃ち。銃座部分を狙えば、銃座兵が出てきても同時に倒せるぞ。銃座兵を素早く倒せば、戦車は動くことができないのだ。2台目の戦車はすぐに砲弾が飛んでくるので、前裏風→右ジャンプ→裏風→ジャンプ→裏風で同じ位置に立とう。あとは同じ戦法だ。

もうひとつの方法は、銃座兵を倒したら戦車脇へ潜り込んでみよう。すると戦車はハヤブサのまわりをグルグルと回り続けるのだ。砲弾も撃てないので、安全にダメージを与えられるぞ。銃座兵が出たら、爆裂矢で倒そう。









↑スタートしたら、砲弾をかわしつつ右へジャンプ→裏風→ジャンプ→裏風と移動しよう。爆裂矢で銃座兵を倒すと戦車は動かなくなるので、徹甲矢の狙い撃ちでダメージを与えよう。


↑砲弾をかわし銃座兵を倒したら、戦車の脇へ移動。戦車はグルグルと回り出すぞ。

主要攻撃方法

砲撃


砲塔がハヤブサに向かったら、横方向へジャンプ。砲塔の動きに注意。

機銃


攻撃自体はガードできる。銃座兵を爆裂矢で倒せば、攻撃は止まるぞ。

Chapter 9 Boss：攻撃ヘリ 主観視点でのサイティングが試される

攻撃ヘリには接近戦が挑めないので、弓でダメージを与えていくことになる。徹甲弾矢を撃ち込み、ダメージを与えていこう。徹甲弾矢箱、爆裂矢箱が高架橋両端に設置されているので、補充しつつ戦うこと。

攻撃ヘリ戦で重要なのは、攻撃できるタイミングとミサイル回避に専念するタイミングを覚えることだ。攻撃できるタイミングは機銃攻撃時、背後を見せて移動しているときだ。スタート直後の機銃攻撃時や、ビルの陰に隠れる場面などが狙い目となる。逆にスタートから折り返した直後、高架橋下から上がってくる場面、ビルの陰から出た場面などはミサイルが飛んでくるので注意。ミサイル回避に専念しよう。




⬆スタート直後は、大ダメージチャンス。機銃を受けてもひるまず攻撃だ。

⬇ミサイル攻撃時は、回避に専念しよう。横方向へ裏風→ジャンプで逃げられるぞ。



⬅高架橋から上がってくる場面も狙えるが、ミサイルに注意。



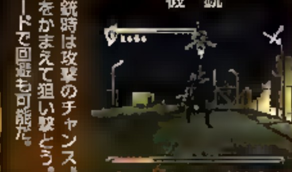
主要攻撃方法

ミサイル



基本的には横方向へ裏風→ジャンプで回避できる。少し引きつけると逃げやすい。

機銃



機銃時は攻撃のチャンス。弓をかまえて狙い撃とう。ガードで回避も可能だ。

爆弾



あまり当たる攻撃ではないので、心配する必要はない。両端にいれば安心だ。

12 軍供給基地 高架エリア
攻撃ヘリ戦

13 軍供給基地 高架エリア
中央ビル屋上へ

14 軍供給基地 高架エリア
電波塔破壊

15 軍供給基地 高架エリア
通路のランチャー兵を倒す

16 軍供給基地 高架エリア
制御室へ

17 軍供給基地 高架エリア
通路のランチャー兵を倒し、カードキーを入手

18 軍供給基地 高架エリア
制御室のレバーを操作

13 上がるまえに準備しよう

連続飛鳥返しでビル屋上に向かうのだが、扉を開けるまえに回復アイテム、セーブの確認をしよう。つぎは電波塔破壊の難所なので、準備しておくこと。



⬅上るまえにムラマサショップでアイテムを買いそろえておくように。

15 さきに爆裂矢を撃て！

扉を開けた狭い通路には、3体のランチャー兵がかまえている。危険なので、敵の姿を確認せずに爆裂矢を連射して一掃してしまおう。先手必勝だ。



⬅入ったら、敵を確認するまえに爆裂矢を撃ち込め！遅れると大惨事だ。



➡カルマ表示をオンにしておき、キル数3を確認するまで撃ち込もう。

14 歩兵を残して電波塔を狙え

屋上に出ると扉がロックされ、重装歩兵が出現する。目的は目の前の電波塔破壊だが、まずは重装歩兵を倒そう。全部で5体出現するのだが、4体倒して1体は放置。重装歩兵をすべて倒してしまうと電波塔にロケットランチャー兵が出現し、手に負えない状況になる。この状態で電波塔破壊を試みよう。

電波塔には9個のアンテナがあるので、爆裂矢で狙い撃ちしていく。爆裂矢箱が屋上隅にあるので、いくらでも補充可能だぞ。正確なサイティングで、テンポよくアンテナを破壊しよう。



➡歩兵は5体出現するので、4体だけ倒して電波塔破壊に移ろう。



⬅この状態なら、大したダメージも受けずに電波塔を破壊できるぞ。



⬆歩兵をすべて倒してしまうと、ランチャー兵が出現する。非常に厄介だ。

16 17 戻り途中でカードキーを入手

エレベーターを降り、制御室前に入る。そこには重装歩兵が3体いるので、爆裂矢を撃ち込んでから斬りかかろう。制御室の扉は開かないので、いったんエレベータを上り、通路へ戻ろう。するとランチャー兵3体が復活しているので、前回と同じく確認せずに爆裂矢を撃ち込むのだ。通路には鬼道薬があるので、火炎龍の術を撃ち込んでもいいだろう。カードキーを入手し、制御室に入ればChapter9クリアーだ。



⬅制御室前にも重装歩兵が待ちかまえている。爆裂矢を撃ち込もう。



➡ランチャー兵3体が復活しているので、確認せずに爆裂矢で。忍法も有効だぞ。



夏発売に向けて制作快調！ステージ&コスチューム情報総決算！

妥協なき完成度を目指し、発売予定の夏へ向けて着々と開発が進んでいる『DOAO』。今回は、ここ1年近くにわたって公開された大量のコスチュームやステージ画像を[illegible]て見渡してみよう。注意深く[illegible]てれば、ここから判明する[illegible]類推できる要素も少なからずある。Team NINJAリーダー板垣氏のこれまでのコメントも参考に、まだまだ底が見えない本作の最終形を探る！



底なしの進化の果て 交差する地平に出ずる新世界

DEAD OR ALIVE ONLINE

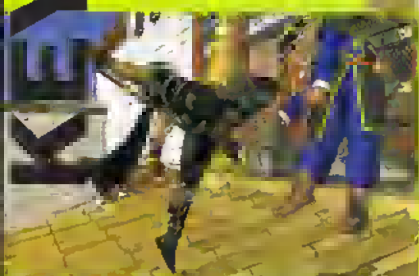
「DOAO」の完成度を物語る 3つのキーワード

KEYWORD

現在最高水準のハードと技術 QUALITY クオリティー

Xboxのマシンパワーを活かし、かつてのシリーズ2作品が劇的に進化！「DOAX」のモデリングをさらに発展させたキャラクターの造形と、匠の域に達する超密なステージは必見だ。



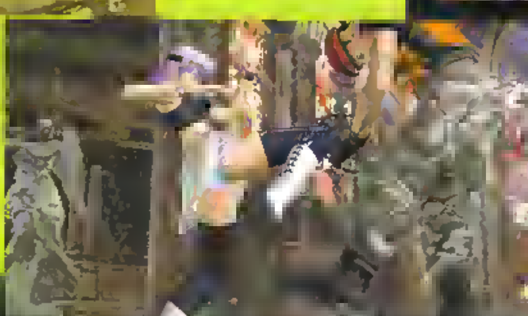


完全網羅＋多数の新要素 VOLUME ボリューム

コスチュームとステージは「DOA2」の集大成「DOA2 HC」と最低限同数程度を用意。さらに、一部のキャラのコス数はゆうにふた桁以上も！

新機軸のネット対戦 SERVICE サービス

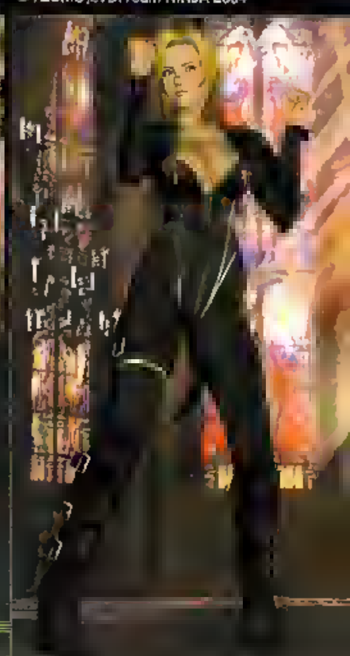
個人戦績を記録するUPS、ゲームセンターの雰囲気をそのまま部屋で味わえるXbox Live対戦のシステムなど、オンラインコンテンツにも新境地を開拓！



高レベルの技術と飽く[illegible]熱[illegible]で[illegible]作中の「DOAO」発売まであと数ヵ月。これまで[illegible]た大量のコスチューム、ステージを多角的に分[illegible]しながら、その魅力を総まとめ！

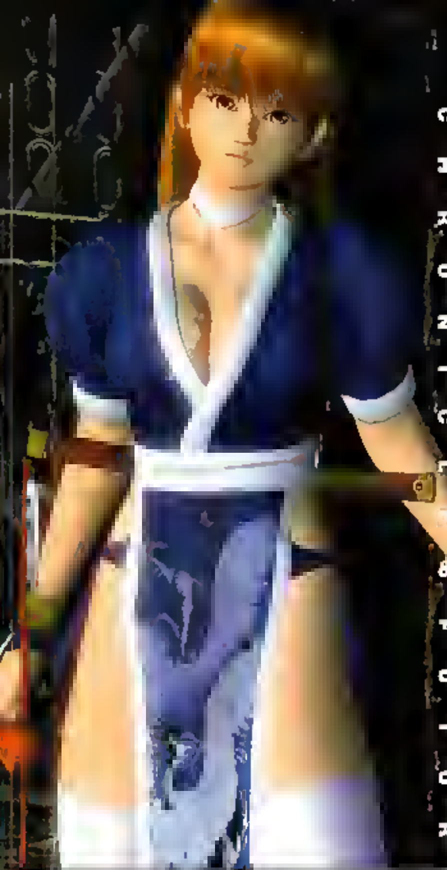
タイトル	デッド オア アライブ オンライン		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	今夏発売予定	価格	9240円（税込予価）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch HDTV		
その他	ワイドテレビ対応		





三位一体！究極のDOAがこの夏到来！

←ビジュアルだけでなく、ホールドコマンドや、デンジャーKOなどのシステム面にもメスが入る模様。

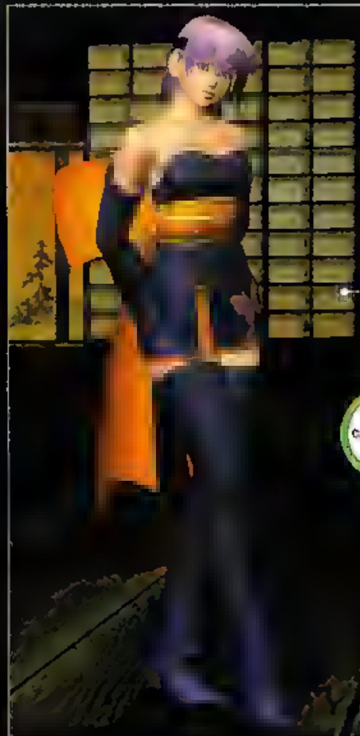


COSTUME

CHRONICLE & FUTURE

シリーズすべてを包括する！

『DOA3』では3～5種類とちょっと寂しかったコスチュームも、本作では過去作をはるかに凌ぐ数が用意される。それだけではなく、究極の美と質感を再現した、ひとつひとつの品質も見逃せない！ カテゴリー別に公開ずみのコスを再確認！

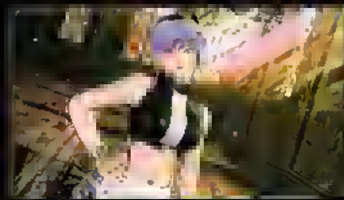


かすみ：忍装束（青）

艶やかで鮮やか、絢爛にして清涼な"かすみちゃんブルー"の青服は、もはや『DOA』シリーズから外せない定番コス。帯の模様などがさらにパワーアップ！

再確認 最終的な数は？

『DOA2HC』には男性6～7着、女性8着のコスが存在し、これらはわずかな例外を除いてすべて継承。そのうえで大量の新コスが追加される。かすみとあやねに至っては、過去最多のPS版『DOA』の14着以上を目指すとか。



←継承コスとはいえ新作といっていいデザインかも。

あやね：忍装束（リボン）

『DOA3』を除くすべてのシリーズ作品において、あやねの正式ユニフォームだったおなじみのコス。あやねの動きに応じて揺れる、腰の大きなリボンがポイント。

CATEGORY 1 Tradition 継承コスチューム

数あるコスの中でも、もっとも多くを占めることになりそうなのが、『DOA2HC』から受け継がれた伝統のコス群。しかし、不変なのはあくまで基本デザインのみ。『DOA3』に近いものはいくつかあるが、少なくともPS2版に比べると、すべてが新作といって差し支えない美しさと細やかさで描き直されている。なお、一部キャラは基本コスの変更や、解放順の変化などもあるようだ。



エレナ：拳法着（白）

薄い青みを帯びた純白のドレス。豪華な意匠と細部の凝ったデザインが、繊細かつ高貴なエレナの内面を表現したコスといえよう。闘いには不向き？



ティナ：リングコスチューム（銀）

『DOA2』でCOS1に昇格したシルバーのリングコスチュームで、『DOA3』でもCOS2としておなじみ。ちなみにかなり初期に公開されたコスチュームなので、いまはさらに進化しているかも！

再確認 解放手順は？

『DOA2』の新コスチュームを取得するには、これまで個別に用意された条件を満たす必要があった。それが今回は初代『DOA』にならって、ゲームクリアーのたびにひとつ解放される。タイムや連勝数などは気にしなくてもオーケー。



←今回シビアな条件はなし。いつかは必ず揃う—





レイファン：拳法着（緑）

落ち着いた緑、黒、赤のチャイニーズトリコロール拳法着。同じデザインのコスとして、今回は『DOA++』の紫版も収録。

Arrange
リニューアルコスチューム
CATEGORY2

もとになったコスチュームは同じでも、デザインに大きな変更が加えられた継承コスも多数存在。ここでは、素材のリアリティーや模様の変化、小物のアレンジなど、こだわりが光るアレンジコスチュームを紹介しよう。見た目の違いだけでなく、重力や風の影響で揺れるなど、技モーション込みの一体感にも注目したい。男性キャラクターは公開数が全体的に少なめだが、こちらに関しても大いに期待してよさそうだ。



レイファン 拳法着（白&黄）
初代の正式ユニフォームであり、「DOA2HC」で復活した拳法着（白&黄）が、存在感をより高めて再臨！ サテンの質感がよく出ている。



かすみ 忍装束（ピンク）
かすみのストーリーモードに登場するクローン、かすみαのコスチュームだが、オリジナルとは色合いやデザインがまったく違う。落ち着いた赤がいい感じ。



かすみ 忍装束（白&金）
金の髪止めや腕輪が印象的だった「DOA2HC」追加コスが、なんと洋風ドレスになって帰ってきた。"忍"装束というにはあまりに派手で豪華な和洋折衷コスだ。



あやね 忍装束（紫）
以前は紫一色だったのが、お面や苦無などの小物も充実。半袖+鎖帷子の組み合わせがセクシー！ なお、「DOAO」では、一大アレンジが施されたこのコスがCOS1になることが決定しているぞ。



エレナ 私服
エレナのコスでは珍しい軽装の私服スタイル。金のネックレスや襟元が開いた上着のデザインなどに、大幅なアレンジを敢行！

新たに加わるコスチュームの傾向
過去最大数になることは疑いの余地がない「DOAO」のコスチューム群。そのなかでも、やはり気になるのは新作だろう。かすみのサンタクロース、かすみ&あやねのXboxなどの初物もあるが、公開ずみの新コスを分類すると、右に挙げたいずれかに属するものが多い。ここに、これから発表されるであろう新コスの内容を知る手がかりが隠されているかも。かすみとあやね以外は、公開数もあまり多くないだけに期待もひとしお。デザインが決定したという読者投稿コスも大いに楽しみだ。

カラーバリエーション
「DOA2HC」の継承ものも含めれば、色違いコスはかなりの数に上る。コスごとに色彩の違う箇所が異なり、なかにはデザインまで新規のものも。



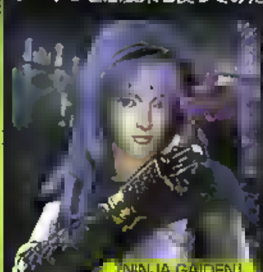
↑コスによって色の違う部分はさまざま。懐かしのカラーリングも多数。

「DOA1」からの復刻
これまでにも、初代「DOA1」から「DOA2」や「DOA3」に復活したコスはあったが、かすみのオーバーオールなど、さらに復刻ものが増量。



↑クラシカルな衣装も、古さを感じさせない先鋭的なデザインで復刻ー

「NINJA GAIDEN」コス
すでにハヤブサの黒装束が公開されているが、「NINJA GAIDEN」にはほかにもいくつかある。あやねのフード付き忍装束も使ってみたい！



↑キャラのモデリング自体が違うので、かなり新鮮な印象で闘えそう。



あやね：スポーツウェア（青）

ロゴ入りのシャツにゆったりしたパンツが健康的なコスチューム。いままでとはまた違った、あやねの一面が見て取れるよう。キャミソールにハイヒールという、アダルティな黒バージョンもあるぞ。



公開すみコスチューム中間報告!!

ここで、いままで公開された全コスチュームの臨検を開始する！ オープニングムービーでも主役を務める2大ヒロイン、かすみとあやねがやはりダントツ。このふたりを除くと、じつは新規コスチュームが意外に少なめなことがわかる。また、万骨坊はさておき、重量級3人にはあまり光が当たっていない模様。女性キャラではティナが4着と少なめだ。

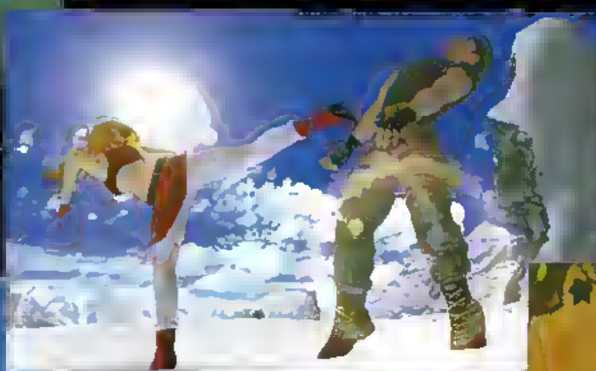
キャラクター	DOA2HC継承コスチューム									オリジナルコスチューム		公開総数
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	計	内容	計	
かすみ	○	○	○	○	○	−	○	○	7/8	オーバーオール、Xbox、サンタクロース、夏服、忍装束(白&赤)	5	12
あやね	○	−	○	○	−	○	○	○	6/8	オーバーオール、Xbox、スポーツウェア（青）、スポーツウェア（黒）、ベアトップ	5	11
レイファン	○	○	○	○	○	○	○	−	7/8	チャイナ服(DOA1)、拳法着(紫)	2	9
エレナ	○	○	−	−	○	○	○	−	5/8	−	0	5
ティナ	○	○	○	−	−	−	−	−	3/8	リングコスチューム(星条旗)	1	4
ゲン・フー	○	○	−	−	−	−	−	／	2/7	−	0	2
ジャン・リー	−	○	−	○	−	−	−	／	2/7	−	0	2
ハヤブサ	○	○	−	−	−	−	／	／	2/6	NINJA GAIDEN	1	3
ザック	○	○	−	−	−	○	／	／	3/6	−	0	2
アイン	○	−	○	−	−	−	／	／	2/6	−	0	2
バース	○	−	−	−	−	−	／	／	1/6	−	0	1
レオン	−	−	○	○	−	−	／	／	2/6	−	0	2
バイマン	○	○	−	−	−	／	／	／	2/5	−	0	2
万骨坊	−	−	／	／	／	／	／	／	0/2	−	0	0

あやね：Xbox

昨年9月に催されたTGSのコンパニオン衣装が作品内にも登場！ かすみはほぼ同じデザインであるのに対して、あやねのXboxコスは首元を中心に大幅なアレンジが施されている。

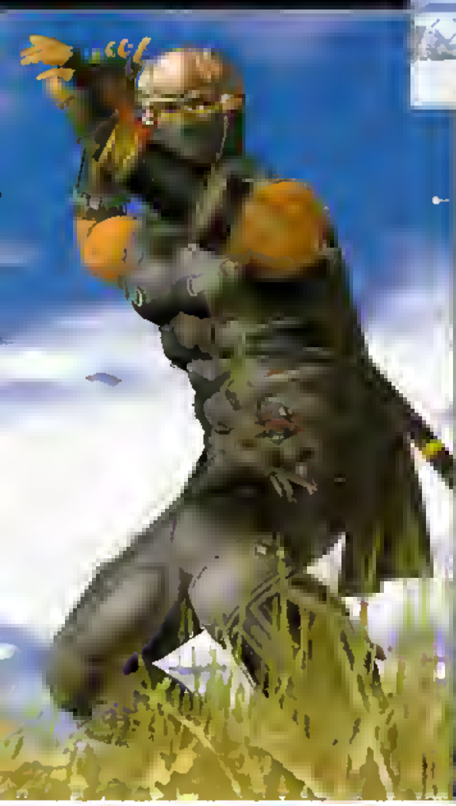
CATEGORY3 Original 新規コスチューム

復刻ものや色違いも含めて、『DOA2HC』にはなかった追加コスも豊富！ 現在は5キャラの14着が公開すみだが、今後もどんどん増やしていくという新コスは、未発表のものも含めて相当数あるはずだ。格闘ゲームとしては、ここまで大量のステージやコスは必要ないかもしれない。しかし、映像面の圧倒的なクオリティーとバリエーションあってこその『DOA』であることは、ファンのみんながいちばんおわかりなのではないかと思う。



かすみ：サンタクロース

予約特典ポスターのかすみ・サンタ衣装も「DOAO」専用コスとして登場する。鮮やかな紅白のカラーリングとストッキングがまぶしい。色違いも似合いそう。



ハヤブサ：NINJA GAIDEN

話題沸騰中のアクションアドベンチャー『NINJA GAIDEN』のハヤブサも使用可能！ ただならぬ雰囲気を持った超忍スタイルだ。



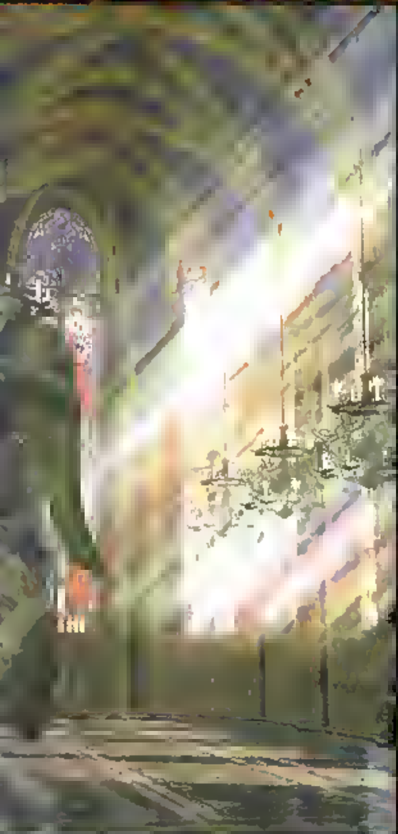
かすみ：オーバーオール

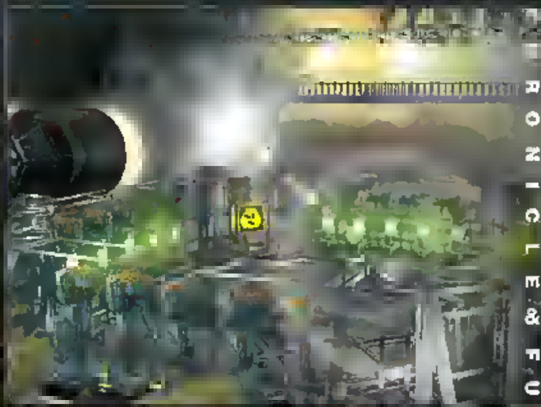
「DOA1」から復刻したコスチュームのひとつ。あやねにも赤&青バージョンがあるが、もとはこちらもかすみが着ていたものだった。



ティナ：リングコスチューム（星条旗）

星条旗をあしらったマントがゴージャスな、黒ベースのリングコスチューム。マントを外したバージョンなんかもあるといいね。







STAGE

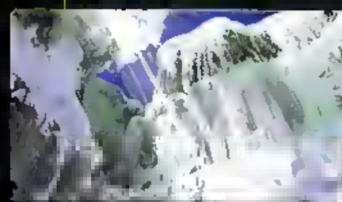
CHRONICLE & FUTURE

全面的なリニューアルを敢行！

水面や壁面等の地形が戦略に大きな影響をもたらす"デンジャーゾーン"を搭載した、独自のステージ群も本シリーズの特徴。こちらも映像面、ギミック面ともに一大パワーアップを遂げている。過去最大数のステージが存在した『DOA2HC』と同程度の数が用意されることになるという。かつての継承ステージもすべてが新たに描き直され、新デンジャー、新ギミックも続々導入予定というから楽しみな限りだ！

再確認 総数と新ステージの比率は?

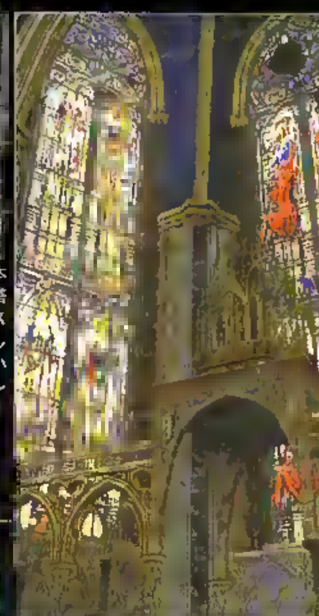
『DOA2HC』と同程度ということは、20ステージ前後は存在することになる。そのうちいくつかは廃止され、新ステージと入れ替えることになるらしい。未公開ステージでは、MIYAMAの継承、DEATH VALLEYの廃止が確定している。



⬆数を継承したうえで、クオリティーも大アップ。

継承ステージもXboxのパワーを活かし究極の美しさで再降臨！





DANGER ZONE



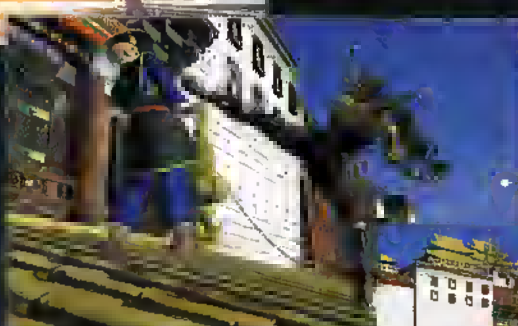


⬆➡四方を爆発デンジャーに囲まれた伝統のステージが、以前よりさらに迫力とリアリティーを増して復活。デンジャープラグのセットアップシーンも完全に新しいものに！

DEMON'S CHURCH

⬆➡往年の教会ステージも、本体内部の時計と連動した時計塔に変貌！ 下層はステンドグラスからこぼれる日差しが神々しい、神秘的な礼拝堂になっている。ここにある女神像やシャンデリアは障害物として機能？

DRAGON HILL





⬆➡4階層ものフロアが存在する多爆階層ステージ。背景や各階層の仕掛けは完全リニューアル！

公開すみステージ中間報告!!

コスチュームに引き続き、公開すみのステージをチェック！ 今後の追加は新ステージが中心？

新規ステージ
YOZAKURA
DOATEC GERMAN
FIREWORKS
ビーチ2004
SUSPENSION BRIDGE

継承ステージ
PRAIRIE
CRIMSON
BURAI ZENIN
AERIAL GARDEN
KOKU AN
DEMON'S CHURCH
WHITE STORM
DANGER ZONE
DRAGON HILL

DANGER ZONE
階段落ち

「DDAD」には新たな仕掛けも多数導入！ ひとつ目は、急角度の階段を転げ落ちてしまう階段デンジャー。階段を背にした状態では、ポジショニングが非常に重要になりそう。



↑階段際でダウンすると、下層まで転がり落ちてしまう。危険極まりない。



↑➡上層での数瞬のバトルが勝負を決めるか!? 下層は細長い参拝道のような空間になっており、鳥居などが設置されている。階段を上ることはできないようだ。

FIREWORKS

夜空に上がる花火のエフェクトが美しい上下2層の寺院ステージ。上層はかなり狭い空間で、いやでも階段付近で闘うことに。相手を奈落の底へ突き落とせ。



もはや『DOA2』ではない？ 驚愕の新ステージが多数登場！



ビーチ2004

「DOA3」などでおなじみのビーチが、すべてを刷新して登場！ 遠方まで見渡せる遠浅の海岸でさわやかバトル。スリップデンジャーがそこかしこに点在するスリリングなステージだ。





↑➡これまで"J-CASTLE"としてお伝えしてきた夜の古城。ギミック面で何らかの新要素はあるか？

YOZAKURA

初期から判明している和風の城郭ステージ。仕掛けは不明だが、上層と下層の高低差はかなりあるように見受けられ、下層には橋が架けられている。夜桜と月が幻想的。

DANGER ZONE
水中での新要素

ビーチ2004には、これまでにない新ギミックが搭載されるらしい。その内容は判然としないが、どうやら"水"に関係したものであるようだ。



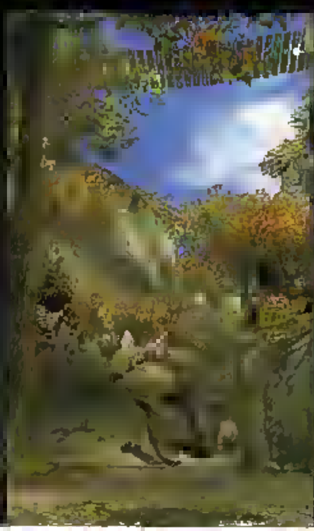
↑スリップ地形に関連する仕掛けなら、WHITE STORMにも適用されそうだが。

DANGER ZONE
吊り橋での闘い

歩くだけで揺れる吊り橋ステージのギミックは、変則的なフィールドそのものにある。デンジャーゾーンとしては落下型に分類されるが、新デンジャーといっていいだろう。



↑吊り橋の上層は左右幅がほとんどなく、つねに落下の危険がともなう。



SUSPENSION BRIDGE

紅葉に染まる森林の高地に架けられた吊り橋上で闘うという、衝撃的な新ステージ。不安定な足場を実感できる、吊り橋の揺れまで再現されているという。下層は木々に囲まれた平坦な森のフィールドだ。





↑⬅吊り橋は1キャラぶん程度の幅しかない。ダウン＝即落下を意味する。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第22回

ゲームのもうひとつの側面 Team NINJAのBGMに注目

ゲームを彩る要素はいくつも存在するが、今回は目に見えないもの、音楽に注目してみた。どのようなコンセプトのもとにBGMが決定されているのか？ その真意を板垣氏に伺ってきた。

「DOA」シリーズの音楽というと，Aerosmithやボブ・マーレー，Mejaなどのメジャーアーティストの曲が目立つが、その採用の理由はどこにあるのだろうか？ またゲームを盛り上げる独自の楽曲，インストゥルメンタルはどのような狙いで作られているか？ 眼に見えぬ大きなゲーム要素、BGMに的を絞って今回の特集をお届けしよう。



←Team NINJAのBGMは、そのほとんどをゲーム内オプション画面のサウンドテストで聞くことができる。音楽単体で聞いてみてもいいだろう。

ゲームを盛り上げるための演出としての音楽作り

――「DOA1」のころは，どんなコンセプトで曲を作ったんですか？

板垣　当時は僕が音楽のディレクターをやっていたんだけど，僕はね，ほんとのところ音楽については造詣がゼロなんですよ（笑）。だからディレクションなんてろくにやってません。言ったことといえば、「格闘ゲームっぽい音楽にしてくれ」というのと，「曲をかならずサビから始めてくれ」という2点だけ。格闘ゲームって5秒で終わることがあるゲームです。だから30秒後にサビがきても何の意味もないわけで。Model2は内蔵音源だったから、表現の幅が狭くて。似たような曲にならないよう注意しました。でもゲームセンターだと，まず音が聞こえない。そこで少しでも通りのよい音色を選んでいった結果，どの曲も似たようなものになってしまった気もします。そこはジレンマでしたね。とくにアドバタイズの曲は，テンポも遅くて押し出しも弱かったなぁという反省があります。

サターン版ではエンディングの曲が印象に残っています。"SAYONARA"という曲名で，アーケード版のアドバタイズの曲がもとになっています。サターン版はきっちり作り上げたし，これで終わりだという気分もあったんでしょう。メロウでいい曲ですよ。

――BGMはゲームを邪魔してはいけないし，でも印象に残らなければ意味がないし，そのへんは難しそうですね。

板垣　いまはスタッフのみんながいい曲を作ってくれるので僕が苦労するところはないけど、昔は大変でした。

――『DOA2』からも，そういったコンセプトは変わっていないんですか？

板垣　『DOA1』の家庭用から、音楽のスタッフが変わりまして。それからは安心して任せています。でも，やはり大切な部分，それは5秒で終わるかもしれないゲーム性だから、最初の一節でキャラクターやステージの持つ意味を端的に表すものにしなくちゃいけない。そのへんは気をつけてそれからも見てきました。あと，演出に関わる部分，たとえば『DOA2』のかすみとハヤブサのストーリーシーンで，どこから曲が入るのか，などは1フレーム単位で指定することはあります。

『NINJA GAIDEN』の曲とは対極ですよね。あのゲームの音楽は鳴っているんだか、いないんだかわからない（笑）。ある種、環境音楽ですよね。『DOA』シリーズは戦闘を盛り上げるための手法のひとつですから。

――「DOAX」ではハードディスクに好きな曲を入れられたりと，環境音楽的な意味合いを感じました。

板垣　好きな曲をかけられるのは，「プロジェクト・ゴッサム・レーシング」を遊んでいて，こういうのも楽しいものだと思ってその機能をつけました。「DOAX」の場合，録音機能を入れることで遊びの幅が広がると考えたので。でも『DOAO』とか格闘ゲームで，同じことをやろうとは思いませんね。それぞれの音楽に明確な演出的な狙いがあるわけですから。何でも鳴らせられればいいというわけでなく，効果的にゲームを演出できる曲じゃないといけないんです。

アーティスト起用の意味とは？ ポジティブな曲選び

――Team NINJAのBGMクレジットを見ると、Aerosmith（『DOA3』），ボブ・マーレー（『DOAX』）など，メジャーなアーティストが多いですね。

板垣　メジャーだから採用というのはないですね。ではなぜ詞の入ったものを採用するかというと，単なるインストロメンタルより絶対に強いからです。心を揺さぶる，エモーショナルな意味でね。当時，歌ものを採用していたゲームは少なかった印象です。帝国歌劇団などは，異常に目立ってましたけど。

初めて歌ものを使ったのはプレイステーション2版「DOA2」のBOMB FACTORYの『Exciter』でした。この曲を選んだ理由は，曲もそうだけど詩がよかったからです。"俺は敷かれたレールの上を歩く人間ではない"という意味合いの一節があって，そこで選びました。『DOA』シリーズが歩んできた道そのものでしたからね。その時々でベストと思える道を我々も選んできて、まさに「DOA」を表してると感じたんです。不良性を含めて（笑）。

――「DOAX」ではたくさんのアーティスト，メジャーなところで言えばボブ・マーレーなど，採用されていますが，許諾を得るのは大変そうですね。

板垣　交渉は極めてヘビーですよ。どれだけそのゲームを理解してもらっても、私のこの曲はそのゲームには合わ

From Readers Illust FREAKS

イラストフリークス，最近縮小気味ですみません。次回はドーンと拡張する予定なので投稿よろしくです。Rboxのポイントとも連動（500）してますよ♪



←クールな出で立ちのあやねちゃん。このコスはオリジナルかな？ カッコイイです。
●愛知県　やおま



←こちらは私服姿のあやねちゃん。このコスのときはリボンが黒になるのがポイント。
●大阪府　MAZU

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

ないと言われるケースは多々あります
から。しかも著作権ほか、数多の権利が、曲には絡んでいるわけです。その権利者が世界に散らばっていて、そのすべてと交渉しなくちゃいけない。

だから、よほどその曲が好きでなければ、そのハードルは越えられないでしょうね。世の中にはひと山いくら、みたいな安く手に入れられる曲がたくさんあります。でもその中から、合うような曲をピックアップするというのは、クリエイティブじゃないし、けっきょくは受け身ですよね。ふと聴いた曲で、これはかすみのストーリー展開に合うよねとか、あの展開にミートするよねっていう風に、ファンのひとりとして純粋に感じたものを採用したい。で、それがAerosmithだったりして。でも僕には音楽の造詣がないから、音楽に詳しい兼松（『アルゴスの戦士』などをプロデュース）にAerosmithってすごいの？って聞いたら、「おまえは何ということを言うんだ！」って言われて（笑）。多分、怖いもの知らずだからうまくいくんでしょうね。

すぐに『DOA2』をバンドのメンバーの方に送って、使わせてもらいたいと交渉を始めました。そうしたら運がいいことにメンバーのある方のご子息が『DOA』の大ファンで、それでトントン拍子に話が進みました。人と人の縁を感じましたね。

――縁もそうですけど、『DOA』を魅力的に作ったからこそ、生まれたエピソードかもしれませんね。

板垣　『DOAX』では、ボブ・マーレーの"Is This Love"をエンディングにしたんだけど、大好きな曲だったしエンディングにはこれしかないと思っていたから、許諾を得るまえに全部作っちゃって（笑）。で、使わせてもらえるかどうか、親族の方に見てもらいました。で、その方に「このゲームはLove＆Peaceか？」と聞かれて、まさしくそういうゲームじゃないですか！　そういう経緯があって使わせていただけることになりました。

『DOAO』もそういった交渉がいろいろとあったんですが、ようやくまとまりました。いずれ発表するので楽しみにお待ちください。交渉は大変ですが、それで感動が増えるのなら、何の苦労もありませんよ。

ゲームごとに変わる趣旨 BGMのコンセプトとは？

――『NINJA GAIDEN』は、全編をとおして静かな印象ですね。

板垣　ゲームゲームしたものではなく、映画音楽的な手法を狙って音楽のディレクターが作っていましたから。音楽で盛り上げるというより、純粋なバックグラウンドミュージックですね。ゲームのジャンルによるけど、何十時間も聞き続ける音楽もあるわけで、その点、『NINJA GAIDEN』のBGMは聞き飽きるということがなかった。プレイヤーはきっと初プレイのとき、かなりの長時間その面だけをやり続けることを考えると成功だったんじゃないかな。

――ゲームごとに、BGMの考えかたが変わっていくんですね。

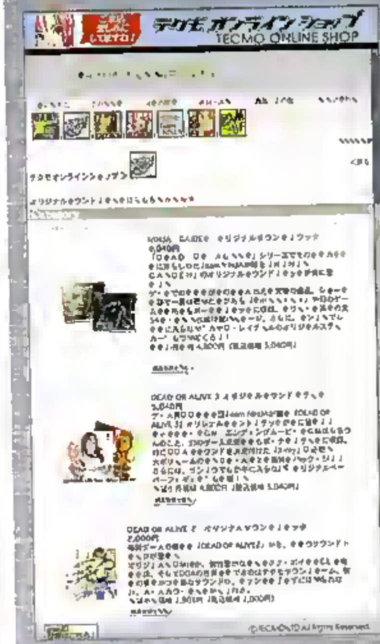
板垣　音楽関連のスタッフは「音楽は論理で作るものであって、コンセプトがしっかりしていないと、ぐらついて成果が上がらない」と言っています。根っこセプトをしっかりさせて、音楽も大事に作っていますよ。

（2004年4月6日収録）

Team NINJA SOUND TRUCK

ゲーム中のサウンドテストでBGMを聞くことができるが、好きな曲は、やはり高精度の音源、CDから聴きたいというもの。購入は街のCDショップでもいいだろうが、確実に手に入れたいなら下記に紹介しているテクモのオンラインショップがいいだろう。現状ラインナップされているTeam NINJAタイトルは、『NINJA GAIDEN』、『DOA3』、『DOA2』のサウンドトラックだ。どれもゲーム中に登場するBGMのすべてが収録されている。『DOA3』と『NINJA GAIDEN』に関しては、ゲーム未使用曲もボーナストラックに収録されているので、ファンにしてみれば必聴の内容だろう。

また、『DOA3』オリジナルサウンドトラックにはオリジナルペーパーフィギュアが、『NINJA GAIDEN』オリジナルサウンドトラックにはあやね、レイチェルのオリジナルステッカーが同梱されているのもポイントだ。この特集を機会にTeam NINJAのCDを手に取ってみてはいかがだろう？



DEAD OR ALIVE 2 オリジナルサウンドトラック
2000円（税込）
BGMほか、キャラクターボイス＆SEも収録。オールカラーブックレット付き。

DEAD OR ALIVE 3 オリジナルサウンドトラック
5040円（税込）
幻の未使用曲を収録。全40曲2枚組。オリジナルペーパーフィギュアが同梱される。

NINJA GAIDEN オリジナルサウンドトラック
5040円（税込）
全54曲、2枚組特製パッケージ。あやね・レイチェルのステッカーが同梱。

URL：http://www.tecmo.co.jp/sho…index.htm

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

つっちーの1日とは？



土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

この時期、日本ではGWだ～♪と、お休み気分でいっぱいですが、ゲーム業界は休んでいられません！　それは、アメリカで開催されるE3と呼ばれる大規模なイベントがあるからなんです。そんな中、今回はズバリ、"つっちーの1日"を皆さんにお届けしちゃおうと思いまーす！

私の出社時間は毎朝9:30。ふだん、会社の制服で仕事をしてるので出社してまずはお着替え。

11:00。本日最初の打合せ。エンターブレインの担当さんと今後の予定について話しました。その内容については、また後日……。

12:00。会議に途中参加。遅れてしまったら、着いたとたんに終わった切ない会議でした……。

13:30。幸せのひとときランチタイム♪　最近ハマってるのは、食後にシュークリームを食べること！

15:00。本日ふたつ目の打合せ。E3で発表しちゃおうかしら？　というタイトルについて、開発担当者と打合せ。話の内容は仕事3割、雑談7割、の、非常に楽しい打合せでした。

こうして広報つっちーの1日は深夜まで続くのでありました♪　あ、ほかの広報さんの名誉のために。すべての広報さんがこうではないです……。皆さんちゃ～んと働いてますよ！　私も……明日からがんばりまーす★

おたより大募集！

当コーナーでは、皆さんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

DOA BEACH in HAWAII SPECIAL

去る3月25日～29日、Xboxユーザー50人を集めてリアルザック島（ハワイ）でバカンスを楽しむイベント、DOA BEACH in HAWAIIが開催された。非常に楽しいイベントでユーザーたちは満足して帰っていきました。その楽しさを読者のみんなにも！ ということで『DOA』ギャル中心でリポートをお届け。真理ちゃんと友恵ちゃんのリアルグラビアモードも併せてお楽しみください。つぎはNINJA GAIDEN in 伊賀かな（笑）。



リアル『DOAX』がここに実現！ グラビアアイドルの下村真理ちゃんと下山友恵ちゃんのふたりとユーザー50人がハワイに集結。ビーチバレーにイベントに、ホントに楽しんできました！



常夏のリアルザック島（ハワイ）に行ってきました

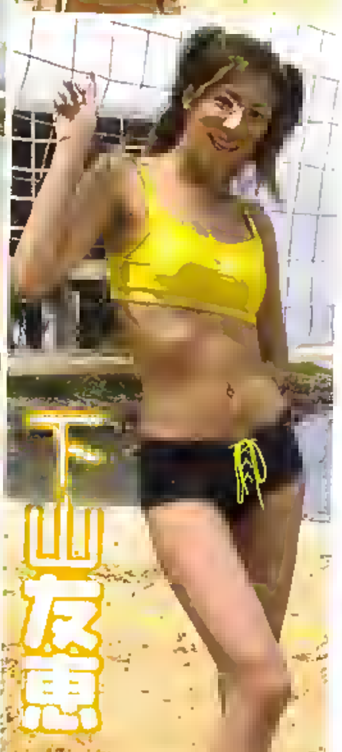


T162 B96 W59 H84の真理ちゃんの水着はアステローペ（ティナ/50000Z）を選択。本家『DOAX』とは違い、アクセサリーをつけないシンプルなコーディネイトで登場だ。



アステローペ





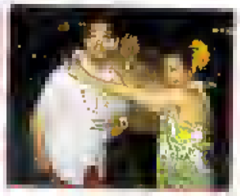




ケフェウス

T167 B84 W58 H83の友恵ちゃんがセレクトした水着はケフェウス（ヒトミ/220000Z）。髪を束ねるゴムも、水着に合わせて黄色でコーディネイト。ハワイの海に映えています。





＊ツアー初日

現地ホテルに到着すると、いきなりパーティーが！ 真理ちゃんらDOAXギャルズがレイを片手にお出迎え。

＊ツアー2日目

当然リアルビーチバレー大会が開催。優勝チームには、真理ちゃん、友恵ちゃんとのマジックショー観戦が贈られた。







＊ツアー最終日

そして最終日。準優勝チームはリムジンで空港まで。楽しくてあっという間のイベントでした。ありがとう、Xbox！



サイン入りTシャツプレゼント！

ハワイに行けなかったユーザーにも愛の手を。真理ちゃん、友恵ちゃんのサイン入りTシャツを8名様にプレゼント。P113のあて先「DOAX Tシャツ係」までご応募ください。





茜色燃える大空を 復讐の翼が飛翔する!

CRIMSON SKIES HIGH ROAD TO REVENGE

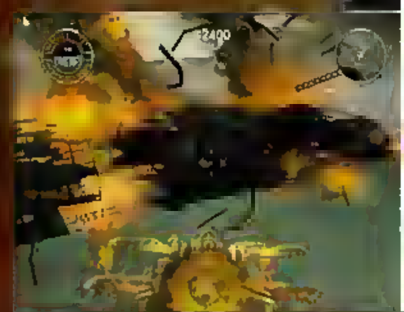




架空の1930年代アメリカ。そこは、空賊の大型飛行船や戦闘爆撃機が上空を飛び交う"大空中戦時代"だった……。Xbox Live対応の壮絶なドッグファイトゲーム、完全日本語ローカライズで間もなく"領空域"に侵入!!

タイトル	クリムゾンスカイ ハイロードトゥリベンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	シューティング
発売日	5月20日発売予定	価格	7140円(税込)
開発	マイクロソフト	製作者	Fasa Studio
ブロック数	未定	対象年齢	12歳以上
システム対応	Xbox Live		
その他	システムリンクケーブ使用時は8人 Xbox Live接続時は16人同時プレイ可能		

タイプが異なるふたつのモードを堪能せよ!!

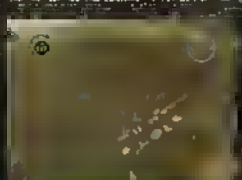


『クリムゾンスカイ』のゲームモードは、大きくわけてふたつ。空賊"フォーチュンハンター"のボスにして一流の戦闘機乗り"ネイサン"となって、略奪、レースなどをこなす"シングルプレイモード"は、冒険活劇映画ばりのストーリーデモあり、トンデモ超科学の粋を集めた巨大鉄獣メカありの勧善懲悪大作仕様。システムリンクで最大8人、Xbox Liveで最大16人による対戦が可能な"マルチプレイモード"は、お手軽にエキサイティングな空中戦が楽しめるということで、トータル的なおトク感はバッチリ。まだXbox本体を持っていないって人は、本作同梱のXboxプラチナパック2(5月27日発売予定)を迷わず購入すべし!

というわけで今回は、シングルプレイモードのステージ&ストーリー紹介を中心にお届けしよう。

君はもう体験版をプレイしたか!?

4月上旬、マイクロソフトより、『クリムゾンスカイ』の体験版がXbox Live登録ユーザーに抽選で送られた。これが、ゲーム内容は未ローカライズながら、シングルプレイモードの1面が8割がた遊べ、しかもXbox Liveによるマルチプレイも可能という優れモノ。運良く入手できた人は、本作のおもしろさを幅広く布教するべし!!



←ボイスチャットしながらの空中戦が熱い!

難しそうでかなり軟派! 『クリムゾンスカイ』版・空のオキテ

飛行機を操縦するゲームにもいろんなタイプがあるけど、『クリムゾンスカイ』は何から何までイージー設計。細かいことは気にせず、傍若無人に飛び回れるぞ!

着陸・会話はオトロキのワンボタン操作

通常のフライトゲームでは、それをうまくこなすことが重要なポイントになっている着陸操作も、各種飛行場付近でXボタンを押すだけでオーケー。離陸にいたってはほとんどオートというから恐れ入る。付近のパイロット(アイコン表示あり)との会話も、Xボタン。





ボタンを

ぶつかってもわりと平気

地形に少し擦ったくらいでは簡単に爆発しないところも頼もしい。当たりかたによっては、一定時間制御不能になったりするけどね。



敵を倒せばアイテムが出現

敵機戦闘機を破壊すると、ある程度の確率でダメージ回復orサブウエポン補充アイテムが出現する。ムダの少ない軌道でうまくかっさらえ。





ステージダイジェスト

ARIKO

かつてのアリゾナとニューメキシコにまたがる国アリコは、インディアンのナバホ族によって統治されている。険しい峡谷が広がる地形は、空賊団にとっては都合のいい"隠れ家"だ。

出会いと別れが交錯する荒野を飛べ!!

鉱山情報を求めて人助け

旧友の死の謎を解き明かすため、チタン鉱脈が眠るといわれるアリコにパンドラ(フォーチュンハンターの母艦となる巨大飛行船)を進めるネイサン。まずは空賊レッドスカル軍の襲撃に頭を悩ませている街の人々に加勢し、恩を十分に売ったところで鉱山の情報を得ることにしたのだが……。



➡ミニジャイロを使ってのコンテナ奪還ミッション。小回りが利きホバーリングも可能ということで、操作にもクセがある。



⬅ガントラックに搭乗しての ーンでは、もちろん機銃を担当。

部族の誇りを取り戻せ

街の人々の信頼を勝ちとり、鉱山の情報を得たネイサン一行は、さらに峡谷を進む。そこには、政治的に厳しい状況の中、アリコの地を長年住処としてきたナバホインディアンの集落があった。部族長の男は、突然現われたよそ者の器量を確かめるため、ネイサンに"3つの試練"を課すのであった。



⬅アリコ砂漠で修理工場を経営する女性・マリアとの初対面はかなり劇的。



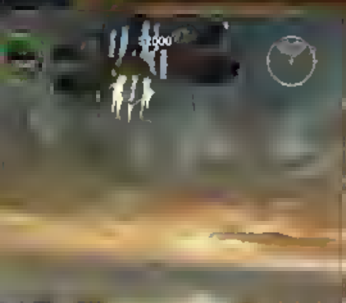
巨大ワームメカの襲撃からパンドラを守れ!!





➡部族の象徴の石像を奪われ困っている族長を助けてこそ、正義の味方。

アクロバット飛行をマスターして空の覇者となれ!!



右スティック押し込みでコマンド入力可能状態(約0.5秒間)になるアクロバット飛行。これらを自在に使いこなせれば、ゲームの幅がグンと広がるだけでなく、とてもカッコイイ気分になれるのだ!

インメルマン・ターン





正面から過ぎ去った敵機を追う際に有効。水平安定時の高度が、ターン開始時よりも上がることを考慮せよ。

スナップターン





進路反転のひとつ。水平安定時の高度がターン開始時とほぼ変わらないため、施設や大型飛行船の攻略に有効。

急上昇/急下降





峡谷やビル街など、絶壁がある地形を飛行する際に有効。入力後すぐ解除すると上昇、スティック固定で下降。

スナップロール





進行方向の各種障害を緊急回避するのに有効(左右の視界良好必須)。スティック固定で2連続まで可能。

バレルロール





背後からの敵攻撃を一時的に回避するのに有効(前方の視界良好必須)。スティック固定で2連続まで可能。

ステージ ダイジェスト

シカゴ CHICAGO

アメリカ工業州にあたる高層ビル都市・シカゴ。人工の断崖絶壁を飛行機がすり抜け、網目状にはりめぐらされた高架列車が街の動脈として機能する、エネルギッシュなステージだ。

摩天楼をかいくぐり仇敵を追い詰めろ!!

レッドスカル軍との死闘開始!

チタン鉱山で遭遇した軍隊がレッドスカル軍であったことから、フォーチュンハンターの長年の友であったファッセンベンデル博士を殺害した犯人が浮上してきた。その犯人をレッドスカル軍率いるジョナサン "ジンギス" カーンと断定したネイサンは、本拠地であるシカゴへと向かう。



⬅積荷を探しては届ける、という地味な仕事も必要。

➡レッドスカル軍の攻撃もより本格的なものに。

➡囚われの身となったマリアを救出し、砲台に乗り込んで一気に突破を図ろう。



真の敵を捜し出せ!

情報屋たちの協力を得て、レッドスカル軍が進行させている悪事をつぎつぎと潰していくネイサンたち。その結果、ついにカーンを追い詰め、博士殺害の真相を問いただす。そして、かつての仲間だった男が語り始めたのは、なんとも意外な"真実"だった。それを聞いたネイサンは……。

➡磁気状の攻撃を仕掛ける中型飛行艇も登場。超科学ノリ、も全開に!?



圧倒的な質量と攻撃力を誇る敵を撃て!!





⬆建造物が密集する低高度地帯はドッグファイトには不向き。なるべく上空で立ち向かおう。



⬅激情に任せ、かつての友に銃口を向けるネイサン。彼は引き金を……。

⬆大型飛行船を丸呑みする驚愕の鉄獣メカが、パンドラに襲い掛かる。弱点を捜し出し、重点的に攻撃せよ!!

撃墜王の座は誰の手に!?

XboxLive League クリムゾンスカイ KING OF THE SKY Round 1

去る4月16日、『クリムゾンスカイ』の体験版によるオンラインドッグファイト大会が行われた。同日開催されたプレス対抗大会とあわせて報告しよう。

『クリムゾンスカイ』の体験版が配布されたユーザーの中から抽選で選ばれた54人によって行われた、オンライン大会。ルールは撃墜数を競い合う"ドッグファイト"。プレーヤーの個人技が結果にストレートに反映されるだけに、かなり白熱した展開になった。見事頂点に輝いたのはYossyさん。マイクロソフトより東京ディズニーリゾートのペア宿泊チケットが贈呈された。

ユーザー大会と並行してマイクロソフト本社で行われた編集部対抗戦では、電撃.com編集部(メディアワークス)との接戦の末、見事ファミ通Xboxが優勝。担当ライターの戸塚伎一は「勝因は機体選びです」と謙虚ぶった。

大会後のエキジビションマッチでは、特別ゲストの春一番さんと元アイドルプロレスラーの府川唯未さんをまじえてのまったりオンラインプレイ。ほとんど春さんのネタ披露の場と化していたが、それもまたよし!?



⬆Xboxとは浅からぬ縁がある春さん。ボイスチャットも慣れたものだった。



➡編集のプレッシャーを受けつつ奮闘する戸塚。



⬅優勝賞品は熱気球搭乗権。この体験レポートも近日公開!?

編集部対抗の優勝は……まさかのファミ通Xbox!!



⬅大画面でのプレイも体験。すんごい迫力でした……。



➡各編集部には、参加賞としてラジコン飛行機が贈呈。



➡最後はお約束(?)の儀式で、うやむやのうちに……。

感動(?)フィナーレ!



戦略性を重視した対戦アクションの革命児!

カードゲームのような戦略性と3D空間を活用したアクションが同時に楽しめる、タクティカルアクションという新たなジャンルを切り開く意欲作、『ファントムダスト』の続報がついに到着(昨年9月30日発売号以来)。

まず紹介するのは最新のイメージカット。独特のシャープでリアルなグラフィック、SFを思わせる世界観なども魅力となっている本作だけに、どれも気合の入った仕上がりになっている。とくに光の使いかたが秀逸!

A action			
タイトル	ファントムダスト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	マイクロソフト	制作者	ディレクター:二木幸生
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Live接続時は4人同時プレイ可能		

Phantom Dust™

マイクロソフト内作第2弾として制作が進められている『ファントムダスト』の続報。今回はイメージカットとオープニングの一部を公開!

光の表現が美しい独特の世界観!





⬅⬆左は何かを登録する場所だろうか。人の姿が確認できる。上はどうやらSABのようだ。



➡ミストレーザーという技で攻撃しているシーンだ。気を撃ち出しているのがわかる。

基本戦術 ① 破壊が戦略性を高める!

橋や床を崩し、敵を叩きつけて壁を吹き飛ばし、さらに道路に穴を穿つなど、スキルを活用することでマップのさまざまな場所を破壊することができる。また、敵を破壊した橋などの下敷きにしてダメージを与えることも可能で、これをひとつの戦法として戦いに組み込んでもいいだろう。これらは戦闘を派手に演出するだけでなく、マップ構成を自分の戦いやすいフィールドに変え、戦闘を有利に進めるという戦略性も兼ね備えている。マップの破壊がプレイにさまざまな形で影響し、戦略性をより高めているのだ。





⬆➡破壊された壁は激しい戦闘の名残り? 右は戦闘の舞台となるショッピングモール。破壊のしがいがありそう。

破壊を戦略に組み込め!



➡高速道路も戦闘の舞台に。タイミングよく歩道橋を破壊して、敵にダメージを与えることもできそうだ。

SFをベースにした世界設定とオープニングシーンを解説!

カタストロフ後の荒廃した世界が舞台となる『ファントムダスト』。地上は"ファントムダスト"と呼ばれる謎の粒子に覆われており、正体不明のモンスターに支配されている。そして、その粒子の影響で人間は地上での記憶を失い、その代わりに思念を具現化するスキルを獲得することに。プレイヤーは世界が崩壊した理由と失った記憶を捜し、超能力者やモンスターと戦う道を選択するのだった……。

このSFをベースにした世界設定とストーリー踏まえ、公開されたオープニングシーンを見ると、そこには設定にもある荒廃した地上の様子や、キーポイントになりそうな棺のシーンも描かれている。しかし、この棺が意味するところは謎のままだ……。





⬆⬅天空へと伸びる石橋(?)の先に棺を発見。奥の石橋の先にも同様に人と棺が確認できる。そして男たちの体からオーラが発生し……。







⬆荒れ果てた地上世界と、地上で跋扈しているモンスター。人間は地下世界に追いやられているらしい……。

棺から出現したエドガーとは!?





⬆➡オーラの力によって棺の扉が開き、中からエドガーと呼ばれる男が出現した。はたして彼は敵か、それとも……。もうひとつの棺も気になるところ。

『ファントムダスト』産みの親 ディレクター二木幸生氏からメッセージ!

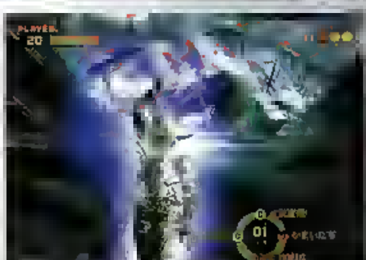
本作のディレクターである二木氏から、本誌だけに特別メッセージが届いたぞ!

「『ファントムダスト』は開発の最終段階に入っています。このゲームの楽しみは、自分好みのスキルを選別してアーセナルを作っていくことと、それを実戦で使い、見事に勝利したときの快感にあります。シナリオモードでやり込んでいただき、ぜひXbox Liveで対戦を楽しんでください。300種類以上のスキル、世界観、キャラクター、ゲームシステムなど、今後は続々と新情報をお届けいたしますので、どうぞお楽しみに!」

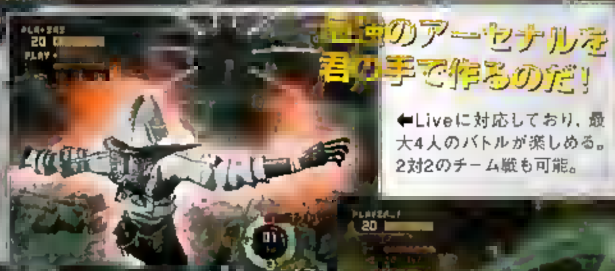
開発が最終段階とのことで、次号からいよいよ本格的にゲーム紹介が開始されそう。来月が待ち遠しいよね!

基本戦術② 300種類以上のスキルを使える!

プレイヤーは300種類以上あるスキルを組み合わせ、自分だけのアーセナル(デッキ)を作成してバトルをくり広げる。スキルは単純に敵を攻撃する、防御する、といったものだけでなく、敵の邪魔や移動に影響するものなど、多彩なものが用意されている。戦いのテーマや戦法を決め、それに合わせてアーセナルを作成するのだ。また、戦闘は完全リアルタイムで行われ、さまざまなミッションをクリアーしていくことで、さらに多くのスキルを集めることが可能。スキルを集めて編集し、最強の能力者を目指せ。



⬆➡スキル(フィールドに3つ出現)は光の球体に触れることで習得可能。スキルは各ボタンに割り振られている。習得するとつぎのスキルがランダムで出現する。



⬅Liveに対応しており、最大4人のバトルが楽しめる。2対2のチーム戦も可能。





➡保持できるスキルは4つまで。新スキルは上書きされる。

再び迫り来る終末! 待望の発売日も決定!!

DEUS EX INVISIBLE WAR™

デウスエクス：インビジブル・ウォー

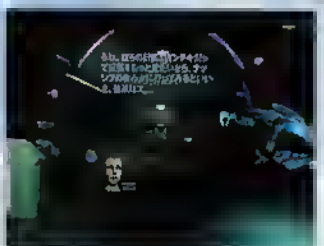


あのXbox版『ヒットマン』を日本に知らしめたアイドスが、再びとてつもない大作をリリースする。欧米では昨年末に発売され、すでに多数の賞を獲得。その秘密は、かつてない"自由度"の実現。その一端を紹介しよう!

タイトル	デウスエクス：インビジブル・ウォー		
発売元	アイドス	ジャンル	FPSアドベンチャー
発売日	6月17日発売予定	価格	7140円（税込予価）
開発	ION STORM	制作者	プロデューサー：ウォーレン・スペクター
ブロック数	未定	対象年齢 18歳以上	ライブ対応 未定
その他			

複数勢力がうごめく世界! そのとき、どう動くか!?

本作は、大崩壊後の世界を舞台に、未曾有のテロ事件の真相に迫っていくFPSアドベンチャー。プレイヤーは、対テロリストエージェントとして訓練を積んだ主人公アレックスDとなり、複数の勢力組織が対立する状況の中で、己の判断・信念に従って行動してゆく。そこから広がるのは、あらゆる行動に応じた無数の物語。下は、そのほんの一例だ。



↑装備しているヘッドアップディスプレイに、常時新しい依頼や指示が飛び込んでくる。

ゴールを達成して報酬をゲット!

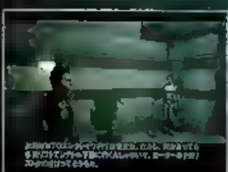
ゲーム中、重要な依頼や目的は"プライマリーゴール"と称され、その達成結果がストーリー展開に影響を及ぼしていく。それとは別に、"セカンダリーゴール"も存在。これは、単純に情報や金を入手するチャンス。乗るか、降りるか、状況を見て決めていこう。



←一般人との会話から依頼が舞い込むパターンも多い。

WTOからの依頼

ゲーム開始直後、主人公は奇襲を受けたアカデミー施設からの脱出を試みる。その直後、世界二大勢力のひとつであり、実質的な世界政府である"WTO"から招集命令が入った。



←WTOの本拠地まで来るように言われる。

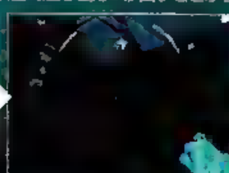
無視 ▶

実行 ▶

WTO本拠地へ赴き新たな任務を担当

すなおに言われた場所へ向かうと、WTOの責任者が登場し、本格的な依頼が発生。目的（ゴール）は、赤外線で厳重に警備されている部屋への侵入と、ある資料の入手だ。まずは潜入経路を見つけ出すことから……か!?





←依頼を達成して帰還すると、さらに新しい依頼を任されることに。

依頼を無視してWTOと敵対

WTOの言動に疑問を抱き、協力したくなければ攻撃を仕掛けてみることも可能。当然、これ以降はWTOから敵視され、狙われるようになる。





←↑いきなり重要人物を殺しても物語はそのまま進行。

WTO要人を殺害!!

▼ オーダーから別の依頼が発生

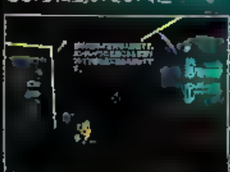
WTOとオーダー・2勢力の依頼を交互に実行

WTOからの依頼が入った直後、"オーダー"と呼ばれる組織からも呼びかけられる。敵対する勢力を作らないために、両勢力からの依頼を遂行するように動いていくと……。

局面でどう行動するか!?



←↓しばらくは問題ないが、両勢力の対立が表面化してくると、相反する依頼の前で選択を迫られることに。



←オーダーは新興宗教団体であるようだ。

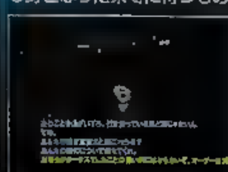


すべての勢力と敵対して殺戮をくり返す道も……

すべての依頼を無視し、目の前に現れる人間全員を殺害……そんな修羅の道も本作では許容されてしまう。収入もなくなり、つねに命を狙われる身となった果てに待つものは?



周囲はすべて敵!!



←会話中の選択肢により戦闘になることも。

↑➡命乞いする人までも無慈悲に……。その必要の是非はともかく、自由だ。



特殊能力のカスタマイズにより多彩な戦略が可能に!!

本作には、主人公のさまざまな身体能力を上げる"バイオモッド"と、武器を改造する"武器モッド"という2系統の強化システムがある。強化は、それぞれ"バイオモッドキャニスター"と各種"武器モッド"を入手することで可能となるぞ。



←能力を強化して困難な局面を乗り越えろ!

隠密も重要な戦法

行動中に手に入る弾薬や回復アイテムの数は限られている。無闇に戦うばかりでは芸がない。攻撃系ではなく、隠密系の能力を重点強化し、無血で目的を達成していくのもスマートだ。



←ステージ的にも、ダクトなど隠密行動に向いている場所は多い。

バイオモッド 5ヵ所15種類＋αの能力を駆使せよ!

身体能力は、全身5ヵ所の"スロット"にバイオモッド・キャニスターをインストールすることで強化できる。能力は、各スロットに3種類ずつの全15種類（＋標準装備のライト）。ただし同時に獲得できるのは各スロットにつき1種類の計5種類まで。各スロットで新しい能力を獲得すると、そのスロットの古い能力は失われる仕組みだ。なお、これらの中には特殊なバイオモッド・キャニスターでしか強化できないものもあるようだぞ。

目 EYE



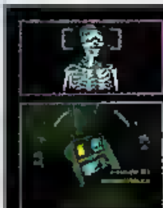
おもに周辺状況の偵察に適した能力と、体力回復系の能力を強化。持てる回復アイテムには限度があるので、回復能力は心強い限りだ。

回復
バイオエナジー（能力を使うためのエネルギー）を消費して体力を回復。

視力強化
暗視能力を獲得。暗い場所でも、ライトをつけずに行動できるわけだ。

偵察型ドローン
偵察型ドローンを遠隔操作し、周囲を偵察することができる。

頭 HEAD



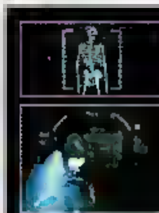
潜入に役立つものから電子機器を操作するものまで幅は広い。バイオモッド・キャスターの残量に注意しながら、状況に応じて切り替えよう。

光学迷彩
人間の目から姿をくらますステルス能力。攻撃行動をすると解除される。

NBC防御型ドローン
放射能や毒ガスに触れると受けるダメージをある程度まで軽減できる。

ハッキング能力
ATMや警備機器などに不正アクセスし、機能停止や改ざんなどを実行。

胴 BODY



"ボット"と呼ばれる警備メカからの攻撃を回避したり、与えるダメージをアップさせたりと、メカ系に対して効果を発揮する能力を獲得。

防御支援型ドローン
ミサイルやグレネードなどを瞬時に撃墜。対ボットの要の能力。

赤外線迷彩
監視カメラや自動警備しているタレット（砲台）に発見されなくなる。

EMP攻撃能力
ボットなどに対する攻撃能力を付加。格闘戦主体でいく場合は必須?

腕 ARMS



メインは人間に対する攻撃力を上昇させる能力。ボットに対するハッキングや、重い物体が持てるようになるなどバリエーションに富む。

毒物攻撃型ドローン
生物に毒攻撃を行う。毒を受けたターゲットは継続的に体力が減少。

筋力強化
より重いオブジェクトを持ち上げられる。一部武器の攻撃力も上がる。

ボットコントロール
警備用のボットやカメラにアクセスし、同志討ちなど自由に操れる。

脚 LEGS



移動に関する能力を強化できる。また、獲得には特殊なバイオモッドが必要だが、死体から体力を吸収できるという驚きの能力も存在する。

移動能力（消音）
移動時の足音を消し、敵に気づかれにくくなる。潜入時には欠かせない。

移動能力（速度）
走る速度が上昇。依頼の迅速な遂行が求められる場面で活躍しそうだ。

体力吸収型ドローン
人間の死体から体力を吸い取る。気絶している人間なら回復量は倍に。

武器モッド 武器に特殊な能力を付随!

手に入れた武器には、武器モッドを使って同時に2種類まで特殊機能を付加できる（一部の武器を除く）。武器は同種類のものでも複数持つことができるので、用途別に独自のカスタマイズを施した武器を携行し、戦法や状況に応じて切り替えながら戦うといったことも可能だぞ。ただし、身体強化が各スロット共通のバイオモッド・キャニスターで行うのに対し、武器強化には各機能に対して専用の"武器モッド"が必要となる。

シェル・スカベンジャー
銃火器系の武器を使用する際、消費する弾薬の量を軽減できる。

ダメージアップ
対象に与える弾丸1発あたりのダメージ量を上げることができる。

EMPコンバーター
弾丸に電磁パルスを帯びさせ、ボットなどに高ダメージを与える。

レンジアップ
銃火器系の有効射程を延長できる。より遠距離からの攻撃が可能に。

フラグメンタリー・ラウンド
着弾地点で小規模な爆発を引き起こし、より広範囲にダメージ。

リファイア・レート
銃弾を発射したのち、再び発射するまでのリロード時間を短縮。

グラス・ディスタビライザー
赤外線が張り巡らされたガラスを、感知されることなく溶解する。

サイレンサー
銃火器使用時の発射音を消すことができる。隠密戦闘には必須!

能力を活用すれば攻略法は無限に!

バイオモッドと武器モッドによるカスタマイズ、豊富な武器の数々によって、主人公の行動の幅は無限に広がっていく。実際にふたつの状況を例にとり、どのような攻略パターンが可能になるか検証してみよう。

case 1 監視カメラ地帯

監視カメラの視界に入ってしまうと、タレット（砲台）から攻撃を受けるばかりか、周囲にも警戒されてしまう。特殊能力を使えば、複数の突破方法が考えられそうだ。



←武器やオブジェクトで攻撃。EMP攻撃能力があれば効率的。



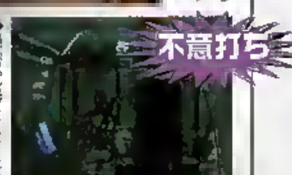
➡カメラに対しては赤外線迷彩を使うと安全確実にスルーできる。

case 2 敵との戦闘

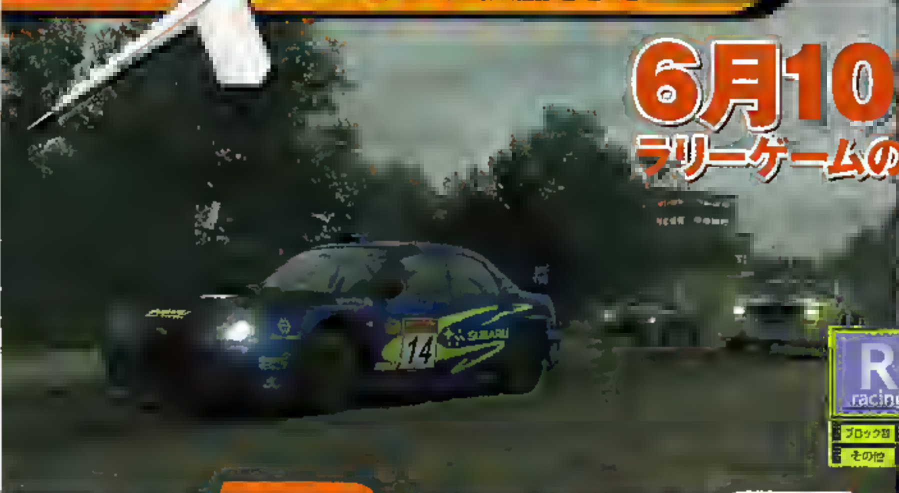
敵対勢力との戦闘や要人殺害。こんなときは正面から撃ちあうだけでなく、レンジアップやサイレンサー付きの武器を使った攻略法があることもアタマに入れておきたい。



←FPSといえば撃ち合い。ダメージアップがあればより心強い。



➡隠密武器としては、狙撃銃による遠距離射撃も外せないだろう。



6月10日に発売決定！

ラリーゲームの最高峰がXboxに再降臨する！

圧倒的な迫力、美麗なグラフィックでラリーゲームシーンに登場した前作から約2年。さらなるパワーアップを図り、最新作がXboxに帰ってくる！

タイトル	ラリースポーツチャレンジ2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	6月10日発売予定	価格	7,140円（税込）
開発	Digital Illusions	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は16人同時プレイ可能		

RALLISPORT CHALLENGE 2

究極のグラフィック、多彩な演出が最大16人対戦のXbox Liveで楽しめる

ラリーゲームの雄、『ラリースポーツ チャレンジ 2』（以下『ラリスポ2』）の発売日が、いよいよ決定した。Xデーは6月10日。新グラフィックエンジンを搭載し前作を遥かに凌駕するグラフィック、91と前作比約2倍のコース数、そしてXbox Liveでの16人同時対戦が楽しめる日も近い。そこで今回は、最新画像を紹介するとともに、これまでの情報をまとめたものを特集しよう。前作以上の興奮が満載されているぞ。

背景の映り込み、コ・ドライバーまでリアルに再現！

前作『ラリースポーツ チャレンジ』のグラフィックレベルは、ふだんXboxの性能に慣れ親しんでいるユーザーをも驚かせるものだった。今作では、グラフィックがさらにパワーアップ。車体、それにともなうラリーイスト、コ・ドライバーの再現度、緻密な背景描写など、驚きの出来だ。



←背景の美しさは前作以上。車体内のドライバーふたりも、よりリアルに描かれているのがわかるカットがコレ。

自然描写が大幅にパワーアップ！

『ラリスポ2』をリアルたらしめているのは、背景やクルマのモデリングの細かさだけではない。雨が降ると画面を覆い尽くす雨粒、砂地を走りと立ち上る砂煙（雪煙や霧なども用意されている）といった自然描写が、よりリアル感を演出しているのである。ラリーといえば過酷な環境の中で戦うレース。視界の悪さもゲーム性につながるのだ。



➡多量の雨粒がカメラについている。前作でも少量の演出はあったがそれを遥かに凌ぐる。

最大16人で対戦可能！Xbox Liveで楽しめ



⬆このグラフィッククオリティーで16人同時対戦ができるというのはすごいこと。すぐLiveに接続だ！

『ラリスポ2』の大きな魅力のひとつが、Xbox Liveで世界中のプレイヤーと対戦できることだろう。しかも最大16人でできるというから驚きだ。これまでマイクロソフトが出したレースゲームでは、『MotoGP』が同じく16人で対戦できたが、クルマのレースでは初となる。対戦以外のXbox Live要素の情報はないが、そこにも期待したい。

40台以上のラリーカーが登場!

レースゲームと言えば気になるのが登場車種、そしてボリュームだろう。前作では全29車種が登場していたが、『ラリスポ2』ではそれを優に上回る40車種以上を収録するとのこと。写真にはないが、名車ランチア・ストラトスも登場するという。本作の特長であるクルマの破損もパワーアップしているぞ(昨年の東京ゲームショウで確認済み)。



SUBARU IMPREZA WRX
スバル インプレッサWRX

⬅日本を代表するラリーカー。三菱のランサーエボリューションシリーズのよきライバルである。写真のリアウイング形状から判断すると、2003年の前期に活躍していたマシンのようだ。

現在判明しているクルマは?

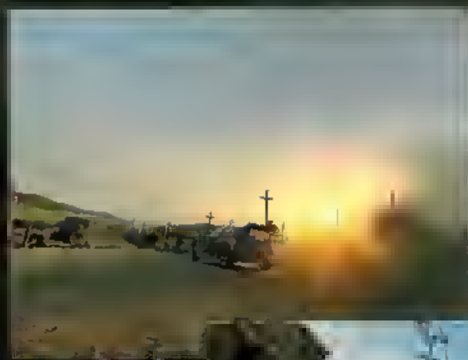
左で紹介しているクルマ以外に登場が確認されているクルマは以下のとおり。前作より、最低でも11台以上増える計算だが、このほか何が登場するのか気になるところだ(◎は今作初登場車種)。

●アウディ クワトロ
◎ボルボ 車種不明
●三菱ランサーエボリューション
◎ヒュンダイ アクセント
●スバル インプレッサ(GC)
◎ランチア ストラドス



SAAB 9-3
サーブ9-3

⬅北欧の自動車メーカー、サーブのラリーマシン。大きなラリーイベントに出てないので、日本ではマイナーだが、ヨーロッパのラリークロスレースには積極的に参加している。

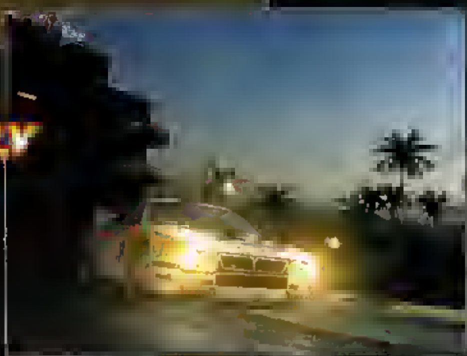


NISSAN MICRA
ニッサン マイクラ

⬅車体が小さく判断しづらいが、前作にも登場したマイクラ(日本名:マーチ)だと思われる。ニッサンといえばラリーの老舗。マイクラ以外のラリーカーは登場するのか?

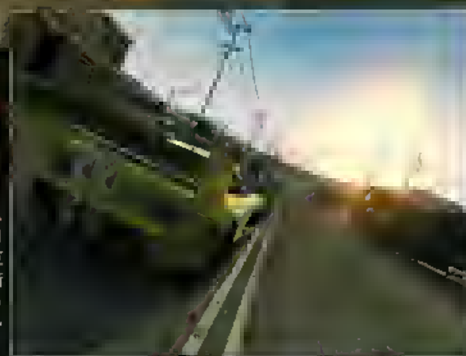
LANCIA 037 RALLY
ランチア037ラリー

➡速すぎることが問題となり、消滅してしまったグループBというクラスの名車。ミッドシップにエンジンをマウント。スーパーチャージャーで加給するハイパワーラリーカーだ。



TOYOTA CELICA
トヨタ セリカ

➡リアビューだけなので、車種判断が難しいが、トヨタのセリカと思われる。巨大なGTウイングから判断すると、ラリーカーというよりヒルクライムマシンなのかもしれない。



➡ターマック(舗装路)のコースもこのとおり。コースレイアウトを見ると、まるでサーキットのようだが、これはラリークロス用なのだろうか?



⬇インプレッサ(GC型)が疾走するのはダートコース。はるか下方に見える街並から、ヒルクライムだと大胆予想。



レースカテゴリーは5種類 90を越えるコースを走り抜け!

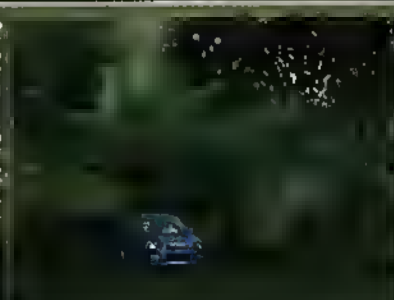
『ラリスポ2』で用意されているレースカテゴリーは、ラリー、ラリークロス、クロスオーバー、ヒルクライム、アイスレーシングの5種類だ。新規に追加されたクロスオーバーがどんなレースなのか気になるところ。

コース数もパワーアップ。前作が全48コースだったが、『ラリスポ2』では、そのほぼ倍の91コースが用意されているという。コースの中には舗装路の、まるでサーキットのようなコースも用意されているぞ。

現在判明しているコースは?

現在わかっているコースは、木々が生い茂る中を走るアルゼンチン、ナイトコースで戦うオーストラリア、雪が降り積もるカナダ、スウェーデン、じとじとした雨のイギリス、ターマック中心のアメリカの6ヵ国だ。はたして、これら以外の国も登場するのか? 次号以降の続報にぜひ期待してほしい。

➡マッドコースのアルゼンチン。泥の演出はどうなる?



忍殺する快楽
忍殺される恐怖





忍殺……それは、みずからの存在を知られることなく相手を葬り去る、究極の戦闘術のこと……。その魔性に魅入られたプレイヤーから絶大なる支持を受けている『天誅』シリーズ、いよいよXboxに見参……。

タイトル	テンチュウ サン　カイキノショウ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	忍者アクション
発売日	5月27日発売予定	価格	7140円（税込）
開発	K2	制作者	アクティビジョン スタジオ ジャパン
ブロック数	未定	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch / 2人同時 / Xbox Live		
その他			

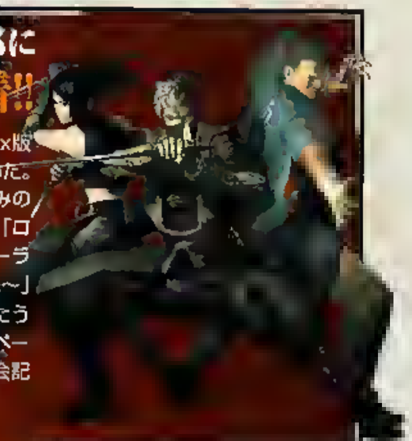
フロム・ソフトウェアが放つ忍者アクションに妥協なし!!

忍者時代活劇のエッセンスが濃縮されたPS2版アクションゲーム『天誅 参』にさまざまな新要素が追加され、"完全版"として生まれ変わったのが、このXbox版となる。新たなステージやストーリーデモによって明らかになる、物語の"裏側"、Xbox Liveによってさらなる奥深さを得たマルチプレイなど、従来のシリーズファンも決して見逃せない内容になっている。今号で初めて明らかにされる新情報も、とくと見よ。



←Xboxのグラフィック性能により、細部まで描写されたキャラクターたちの一挙一動にも注目。

ファミ通Xbox編集部にマスターROM到着!!



4月某日、我が編集部にXbox版『天誅 参』のマスターROMが届いた。即プレイ開始。PS2版も経験済みの担当ライターは、プレイするなり「ロード時間、みじかっ!!」「コントローラーのボタン配置、しっくりくるね～」など、始終絶叫。実際に操作したうえでの印象などに関しては、64ページの編集部スタッフによる座談会記事を参考にされたし。

次号より攻略記事開始！乞うご期待!!





忍具(?)

Xbox Liveを用いた遠隔同時遊戯(ネットワークプレイ)の術の全貌

見知らぬ相手や遠方のネットワークフレンドと対戦・協力プレイを楽しめるXbox Live対戦モードは『～回帰ノ章～』の大きな特徴のひとつ。ひとり用モードで磨き上げたテクニックを披露する場としてだけでなく、新たなコミュニケーションが生まれる場としてもフルに活用し、新たな『天誅』ワールドを開拓しよう。



➡設定条件はひとり用モードの進行度に準拠。

シンプル機能が魅力的!!

Xbox Liveのマルチプレイモードは、基本的にオフラインで行う通常のマルチプレイモードと同じ構成。ただし、ゲーム画面が左右2分割からフル画面になったことで、プレイ中の臨場感は格段に向上している。ボイスチャットを効果的に使いつつ、楽しく激しいプレイを心がけよう。

プレイする仲間を捜す方法は、クイックサーチ(無条件検索)やオプショナルサーチ(ゲーム条件を指定しての検索)、フレンド登録されたプレイヤーに呼びかけるなど、Xbox Liveユーザーならばおなじみのものがひととおりそろっているぞ。

協力



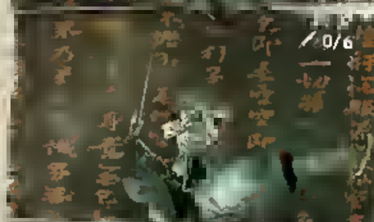
⬅⬇仲間のプレイヤーと直接コンタクトを取り合うことで、作戦の幅は無限に広がる。ついついのめり込みすぎて、乱暴な口調にならないよう心掛けろ。



共通の目的を達成すべく力を合わせるべし

巻物を集める、敵を殲滅する……など、各ステージごとに設定された任務を達成するため、プレイヤーどうしで力を合わせるモード。完全にふた手に分かれて行動し、最短クリアーを目指すもよし、のどかに雑談しながらいっしょに行動するもよし、だ。一方が敵に発見され、警戒態勢になったら、もう一方のプレイヤー側にもそのことがわかるので、可能な限り助け合いの精神を発揮しよう。





⬅近くにいるプレイヤーが同時に忍殺を行うと、ド派手な忍殺アクションが発動。結束力が高まる瞬間だ。



対戦

殺られるまえに、殺れ

他プレイヤーを倒せば勝ちというシンプルなルールのモード。フィールド上にはNPCの敵が数多く配置されている。彼らは発見したプレイヤーに問答無用で襲いかかるため、ある面では決闘に水を差す厄介者であり、またある面では敵の足止めをしてくれる、利用価値の高い存在でもある。

ちなみに対戦モードでは、プレイヤーキャラのグラフィックをストーリーモードの3人の主人公以外からも選択可能だ(※選択可能キャラはゲームの進行度によって増加)。





⬅対戦相手との位置関係は、絵地図マップでまめにチェック。

迫力の連繋忍殺がフル画面で展開!!

プレイ結果はランキングで確認せよ

Xbox Liveでのプレイ結果は、専用サーバー上に随時記録される。協力モードであげた得点や忍位、対戦モードでの勝率は、ランキング形式でいつでも確認することができるので、腕に自信があるプレイヤーは、上位ランクインを目指して精進するべし。



新ステージ紹介続報
廃寺

前号の武家屋敷に続き紹介する新ステージは、念仏を唱える声が途絶えて久しい廃寺（はいじ）。各キャラクターによってストーリー展開がまったく異なるのが特徴だ。

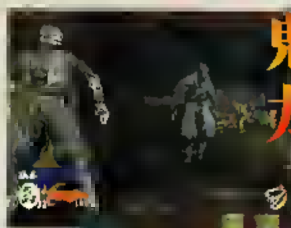


力丸編

完全復活を果たし、郷田への帰路につく力丸。しかし、さきの鍾乳洞で姿をくらました宿敵・鬼陰の手の者が、力丸を執拗に追いかける。くせ者を郷田の地に踏み入れさせるわけにはいかぬ……と、郷田領を目前とした山中の荒れ寺に追っ手を誘い込んだ力丸は、一掃作戦を開始する。

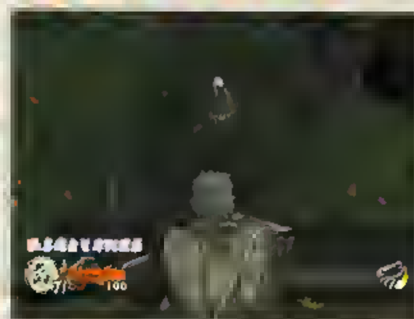


鬼陰の怨念が力丸の行く手を阻む





↑➡追っ手の巣窟となった廃寺で、派手な行動を起こすことは禁物。



↑不気味にたたずむ人影。鬼陰譲りの妖術を操る者だろうか……？

新任務 追っ手を全て討て！

緊急座談会 『天誅』の魅力語り

ソフト発売を間近に控え、『天誅』の魅力を再確認すべく3人の編集スタッフが立ち上がり、座った!!

唯一無二の"天誅ワールド"の魅力

魔装城加斗ノ介（以下、魔）　いきなり本題に入るけど、みんなが思う『天誅』のいいところって、何？

地蜘蛛のお涼（以下、涼）　ん～、まだちゃんとやったことないからよくわかんないんだけど、主人公の力丸とか彩女ちゃんとか、カッコイイよねー。たぶん、彼らのシリアスな活躍が、見どころだと思う。

戸隠義左衛門（以下、戸）　それは一面では正しいけど……。

魔　一面では違うな。『天誅』がプレイステーション（2）で息の長いシリーズとなっているのは、マジメさと不マジメさのバランスの絶妙さにあるんだ。

涼　たとえば？

魔　しょうもない小悪党キャラなんかは、顔つきがにコミカルタッチだったり、またそういう連中の言うことなすことが、いちいちありがちなパターン。

戸　「黄金色の菓子でございます」みたいな……。

魔　ゲームのシリアスなムードが壊れることをなかば承知のうえで、そこかしこにそういうネタを散りばめているところが、"天誅ワールド"と呼ばれる独特のノリを作っているんだ。



➡開発スタッフの、時代劇への少しねじれた愛情が隠し味!?

涼　へー、そーなんだ。

戸　あとは、リミックス要素っていうか……。

魔　『天誅 忍百選』や『天誅弐』には、ゲーム中の素材を自由に用いてオリジナルマップを作れる"虎の巻モード"があったり、今回の『天誅 参』では、ストーリーモードで登場した敵キャラを使用できる"対戦モード"があったりと、ゲームの本筋とは別の部分での逸脱が数多く用意されているんだ。これがこれでまたよくできていたりするもんだから、ただの悪ふざけとは異なる趣をかもしだしているのも大きいね。

オリジナルの持ち味が引き出されたXbox版

魔　で、Xbox版『天誅 参』を実際にプレイしての感想は？

涼　忍殺がチョー気持ちいい！

戸　かなりの確率で"首はね"に……。



←トータル面でのクオリティーが高いXbox版はズバリ、買い!!

魔　なるみたいだね。首はね状態の死体は"持ち運び"（Xbox版で導入された新アクションのひとつ）ができないのは残念だけど、仕留めたときの爽快感が大きいから、よしとしよう。

涼　あとはやっぱり、音の迫力ね。5.1ch環境で遊ばせてもらったんだけど、物陰に隠れて忍殺のチャンスを見計らっているときのドキドキ感はすごいよ。

魔　『天誅』がもともと持っているゲーム性が、Xboxでより好条件で引き出されたというべきかな。プレイステーション2版はクリアーしたけど、あらためてじっくりプレイしたい1本だね。

戸　たしかに。あと……え、おわり？　まだまだ魅力を語りたいのにい（涙）。

忍殺大好き！ パネラーの皆様



戸隠義左衛門
『天誅参～回帰ノ章～』の記事担当ライター。好きな九字は"皆"と"在"。



魔装城加斗ノ介
『天誅』シリーズに詳しいファミ通Xbox編集者。好きな忍具は"疲れ団子"。



地蜘蛛のお涼
『天誅』が何となく気になる女性ユーザー代表。好きな忍位は"中忍"。

新任務 情報の地に向かえ！

彩女編



↑ただでさえ見通しが悪く，おまけに夜の闇に包まれた廃寺は，侵入者を待ち伏せるには格好の状況。思わぬ場所からの不意打ちには十分に注意せよ。





↑←つねに敵の裏をかく進路どりを心がけ・本堂へと近づくべし。

田所勘兵衛の謀叛の企てを未然に防いだ彩女は，貴重な宝物"天の宝玉"が行臨寺の本堂に奉られているという情報を入手する。郷田城への帰還を再び延期し，行臨寺へと急ぐ彩女。しかしそこはすでに廃墟と化していたばかりか，同じく天の宝玉を捜索していた謎の妖術師・天来の配下の侍が待ちかまえていた。厳重な警備をかいくぐり本堂にたどり着くと，そこには天の宝玉と思わしき玉が安置されていた。それを手にした刹那，真空刃が彩女に襲いかかった。

「貴様の命、ここで貰い受ける！」







↑あまりにも容易に天の宝玉を手にすることができた彩女の不安は，すぐに現実のものになる。ただならぬ殺気に包まれる本堂。



↑彩女に襲いかかるのは，凄腕の剣客・障内右京。絶対的不利な状況の中，彩女は……。

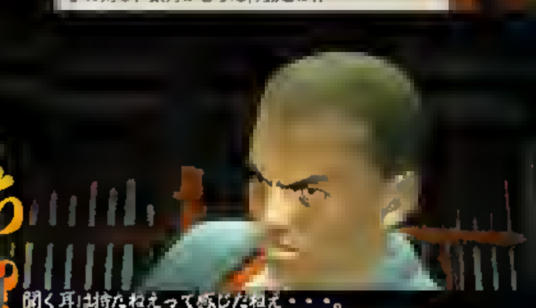
鉄舟編

鉄舟が弓削丞之助を始末後，田所家は頭首・勘兵衛の急死により郷田領内での実質的な権力を失う。直接係わりのないこととはいえ奇妙な偶然を感じていた鉄舟のもとに一通の書が届く。それは，仇討ちのための果し合いの申込状だった。鉄舟は，いぶかしがりながらも指定された場所へと向かう。



←↓堂で待ちかまえていたのは，田所勘兵衛の娘，三冬だった。問答無用で襲いかかる三冬に対し，鉄舟がとった行動とは!?

お門違いの仇討ちの顛末や如何に!?



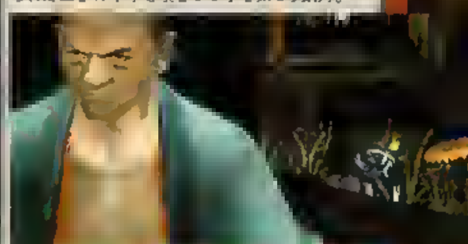




↑←弓削始末の際に田所屋敷で見かけた浪人たちの仲間が警戒する中，廃寺の本堂へと向かう鉄舟。無論，邪魔者を静かに消し去りながら……。

←↓三冬と鉄舟の始末を依頼された浪人たちとの戦い。何者かに偽りの復讐心を焚きつけられた三冬の不幸を嘆きつつ拳を振るう鉄舟。





新任務 果たし合いに臨め



青い涙 ―あおいなみだ―

いよいよ発売を1ヵ月後に控えた『青い涙』。今号では編集部に届いたROMでわかった、現代編ストーリーや新着CGを中心に紹介するぞ!

時を越え想いは結ばれる 7人の女性が紡ぐ 切ない純愛アドベンチャー

タイトル	アオイナミダ		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛アドベンチャー
発売日	5月27日発売予定	価格	7140円(税込)
開発	パンサーソフトウェア	制作者	ディレクター:Lim
ブロック数	9ブロック	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch		
その他	初回限定版サントラCD同梱		

3つの世界が密接に絡む重厚シナリオ

7人のヒロインとの心温まる恋愛が語られる『青い涙』。物語は3部構成となっており、まずはヒロインたちとの出会いとほのぼのした日常が楽しめる"夢幻編"、つぎに主人公の勇介の前世での巡り合わせを描いた"回想編"、そしてラストの"現代編"ではもっとも心の通ったヒロインとの恋物語が展開する。ゲームはテキストベースで進行し、ところどころに用意されている選択肢によって、現代編中盤以降で各ヒロインのストーリーへと派生していく。登場するキャラクターは各パートの世界間で有機的に結ばれ、ミステリアスな展開も絡めてストーリーに深みを与えている。

夢幻編、回想編での謎が現代編で明かされていくが、そこに秘められた"人の因果と想いの強さ"というテーマに涙すること必至だ。

➡主人公とヒロインたちの"輪廻転生"を描いた秀逸シナリオは読み応え十分!



ストーリーの流れ

第一部 夢幻編

一見すると現代のようだが、微妙に違和感のある"夢幻"という街が舞台となっている。勇介と7人のヒロインとの出会いと、彼らの楽しく幸せな日常が語られていくが、ある出来事を境にストーリーは思わぬ展開を見せ始める。



⬆彼女たちとの甘い日々は突如として終わりを告げる。勇介の運命やいかに。

第二部 回想編

古代日本を思わせる戦乱の世界が舞台。列強の狭間で翻弄され、葛藤する人々の姿が描かれる。夢幻編から一転してファンタジーな舞台設定となるが、勇介たちの前世での記憶と、夢幻編の謎が解き明かされる重要なパートといえる。



⬆ファンタジーな世界も満喫できる。壮大な時の流れを実感できるはずだ。

第三部 現代編

回帰編 ➡ 個別ルート

舞台は再び一転して現代の日本となる。ここで勇介の、東京での生活がスタートする。この現代編は上記図のように、回帰編から複数の個別ルートに分かれていて、回帰編までの行動(どのような選択肢を選んできたか)により、どのヒロインとのエンディングコースになるかが決定される。

➡恋人のようにも暮らしていたマナと、はたして結ばれることができるのか? 運命はアナタ次第!!



ヒロインたちとの出会いを描いた夢幻編

産まれてすぐに親に捨てられた勇介，そんな彼を拾い慈しみ育てたマナ。勇介はマナを姉のように母のように慕い，彼女との幸せな生活はいつまでも続くと信じていた。しかし，何人かの女性との出会いを機に，その生活に変化が生じ始める。勇介は毎晩のようにある夢を見るようになり，その夢では決まって「いまの生活を疑え」と少女が訴えていた。その意味するところがわからず不快に思っていた勇介だが，意中の彼女からも同様のことを言われ，初めて自分の置かれている状況に気づき……。





五藤 もえみ

勇介の家の近所に住んでいる。母ひとり子ひとりの環境のせいか，母親のことを大事に考えている。しっかりした努力家だ。

←勇介にぶつかり薄っすら涙目のもえみ。ちょっぴりドジ。





↑マナが風邪をひいてしまった！ 勇介は日ごろのお礼にとお粥を作ろうとするが……。

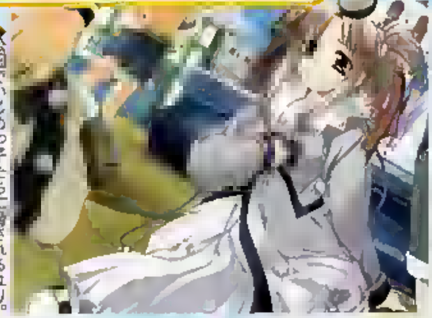
藤原 マナ

捨てられていた勇介を拾い育てた心やさしい女性。勇介のそばから離れることなく，いつも勇介のことを気遣い見守っている。健気な性格。



ジン ユリ

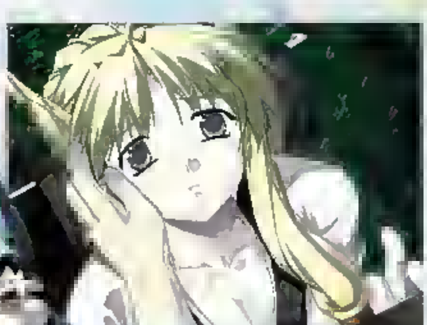
韓国出身の女の子。いつも笑顔を絶やさず，他人に嫌なことを言ったり，激しい対応ができない性格。なんと温泉宿を経営しているのだ。



→公園でいじめっ子たちに襲われるユリ。彼女は犬が苦手なためタジタジ状態。

前世での悲哀が綴られる回想編

部族のシトリエが治める力国とウ国の列強2国は，つねに覇権を争っていた。その2国の中間に位置するシラキ族のミルカは，父親の知れないマノを産み育てる。マノは立派な逞しい青年へと成長し，部族最強の狩人となる。ある日，ミルカとマノは森の中で，何者かに襲われていたウ国シトリエの巫女であるシエを助ける。マノに興味を持ったシエは，マノにウ国に来てシトリエの一員にならないかと誘う。しかも母親のミルカとの別離を条件に。その提案に対してマノがとった行動は!?

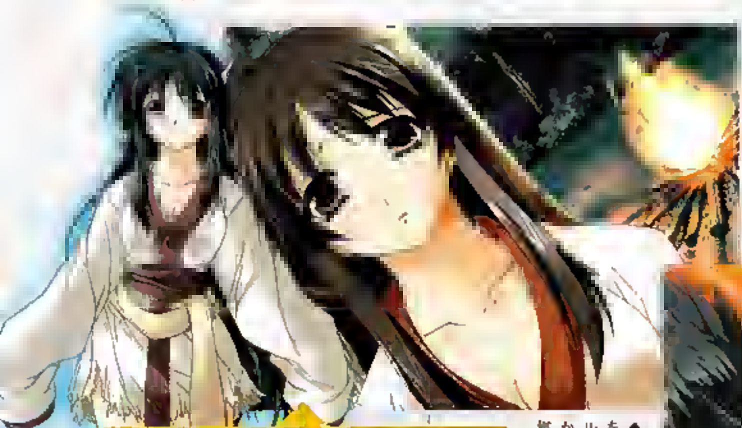




↑マノのやさしさに触れ，いつしかシエの心には恋心が芽生えていく。そしてふたりは愛を誓い合う。

シエ

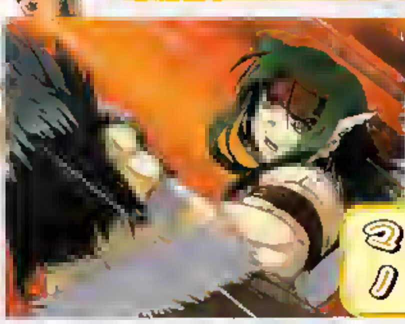
ウ国のシトリエの巫女。災厄を防ぐ能力を持っているがために，敵国である力国からつねに狙われている。最初は高飛車だったが，マノの勇ましさに次第に惹かれていく。



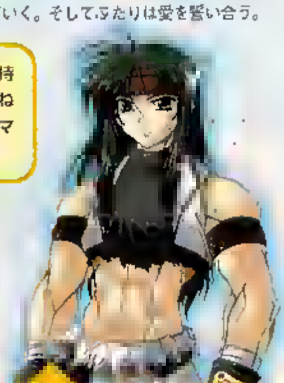
ミルカ

回想編の主人公。幼女程度の知能しかないにもかかわらず，マノを出産し大事に育ててきた。ひとり息子なこともあり，マノを溺愛しすぎなところもある。治癒の能力を持っている。

↑純粋にマノのことを思い気をかけるミルカだが，逆にマノからは冷たく返され，気落ちしてしまう。



←シエを誘拐しようとした力国の使いを殴り飛ばすマノ。獣のような瞳になっている理由は!?



マノ

勇介の前世での姿。列強に愛想を振り安寧を得ようとする部族の姿と，自分を溺愛しすぎる母のことを心よく思っていない。

因果は巡り想いが収束する 現代編

重病を患い18年もの永い眠りにあった勇介がついに目を覚ました。そう"夢幻"での日々は、彼の夢の世界での出来事だったのである。だが彼は、"夢幻"で出会った女性たちは、この現実世界にも存在すると薄々ながらに感じていた。歩けるまでに回復した勇介は、彼女たちの姿を求めて街を彷徨うのだが……。この章で出会うヒロインは、選んだ選択肢により変わってくる。お気に入りの娘が登場するかは，キミの行動にかかっているぞ。





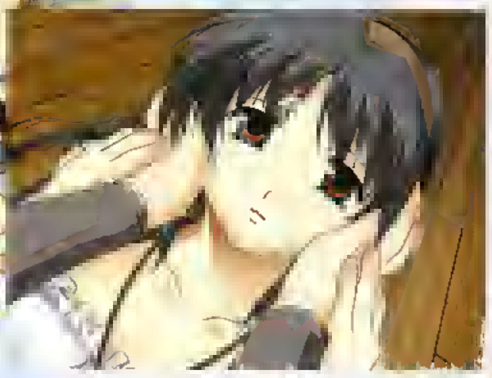
↑←草原で抱き合うふたり。ここは"夢幻"？ それとも現実？



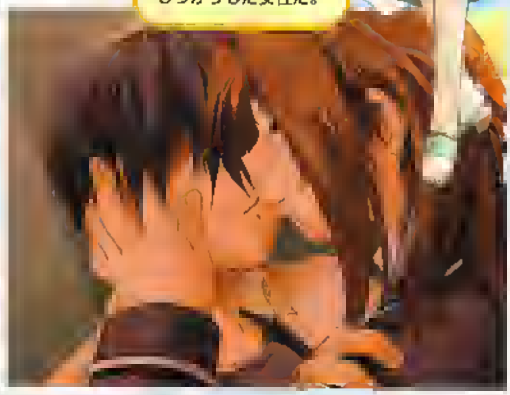
工藤 晴子

夢幻編では勇介の家の近所に住み、娘のもえみといっしょに散歩するなど、仲睦まじい姿が見られる。娘思いのしっかりした女性だ。





↑→マナの首筋に顔を近づける勇介と，そのマナの切なげな表情がすごく気になる！



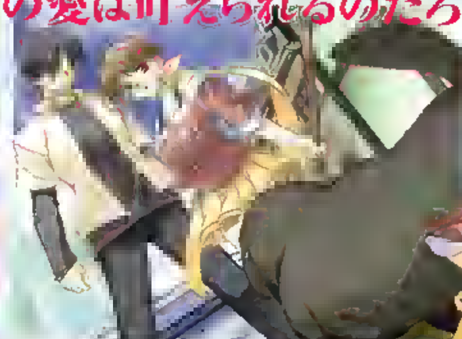
→ようやく心を通わすことができた様子の勇介と晴子。どちらからともなく身体を寄せ，やがて唇を……。

はたして彼女達の愛は叶えられるのだろうか……



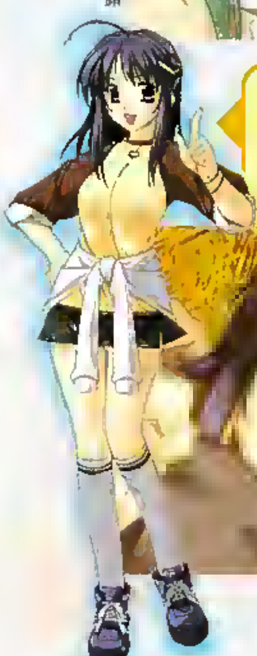
→勇介に見つめられ，ちょっと子供っぽい困り顔になる雪江。その姿も勇介の保護欲をかきたてる!?





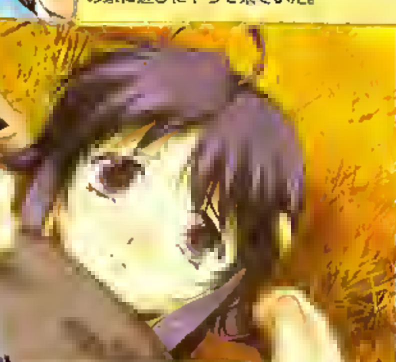
↑ユリを守るべく犬と対峙する彩。加勢してくれる勇介のやさしさに触れ、彩は顔が上気していくことを感じる。





日比野 さえか

おしゃべり大好きな女の子。夢幻編においては、何か楽しいことはないかと、いつも勇介の家に遊びにやって来ていた。



←勇介の胸にしがみつき泣きじゃくるさえか。彼女の涙が涙を流すそのワケは……。

白鳥 雪江

おっとりマイペースな天然系お姉さん。夢幻編では、いつも草原に座って海を見ている。また、天気予報と地震予知が特技で、しかもかなりの正確さだとか。

志水 彩

男勝りで活発な性格。夢幻編では、自称"ユリ愛好家"ということで、ユリに悪い虫がつかないよう，ボディーガードをしている。

豪華特典!! サントラCD&小冊子

「青い涙」ファンに朗報！ 初回特別版にはマナ役の國府田マリ子さんの歌など，30もの曲を収録したサントラCDが同梱される。さらにイベントおよび店頭にて小冊子が配布されるらしい。詳細はメーカーホームページをチェックだ。



←小冊子には，声優インタビューやスタッフコメントなど内容たっぷり。

「青い涙」ファンのキミに、この小冊子を10名にプレゼント！ 住所，氏名，年齢，電話番号を明記し，ハガキを送ってほしい。
あて先：〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「青い涙」小冊子プレゼント係

描き下ろしイラストで綴る『青い涙』ファン必見のコーナー！

Club Blue Tears



夢幻編のメインヒロインを、オリジナルイラスト＆ストーリーで紹介してきたこのコーナー。女の子のトリを飾るのは、ユリと彩の仲良しコンビ。ふたりのほのぼのとした独特の関係が明らかになる？

第5話 夢幻の親友

ユリと彩はとっても仲良しです。

いつもどこでもいっしょにくっついているので、友だちからは「レズみたい～」って、よく冗談っぽく言われたりします。

夢幻の町のこの空地は、いつもふたりがよく訪れる秘密の場所です。

でも、今日はなぜかユリひとりでいるようですね。

「何してるの？」

ユリを捜し回っていたようで、彩は少し息切れしながら現れました。

そんな彩に少しとまどうユリ。

「う、うん……ちょっとだけひとりになりたくて……」

「ひとり……？」

ユリはひとりでいるのが好きです。

でも、そんなときに、いつもすぐ彩が現れるのです。

今日も同じパターンです。

「……まさか、何かされた？」

「そ、そんなことない」

彩の様子をみると、ユリはよくいじめられているのでしょうか……？

「そうじゃなかったら、ユリがこうやってひとりでいるわけないじゃない！　誰なの？　私に言ってみて！　やっつけてあげるから」

「誰もいじめてないから……本当にひとりになりたかっただけ」

「………………」

ユリがかたくなに否定しているので、彩は何も言えないみたいです。

でも、ちょっと疑わしい表情です。

「……それで、原因は何？　誰かに嫌がらせでもされた？」

「えっ!?　ち、ちがうの。た、ただ息苦しくて……」

あわてながら、ユリはぎこちなく言葉を濁します。

そんなユリを、こわ～い顔でみつめる彩。

誘導尋問にかかった純粋なユリ。

ユリは動揺してしまって……顔が真っ赤になりました。

「いったい、何をされたの……？」

「……まぁ、そんなのは置いておいて、問題はどうしてユリがそんな奴らをかばうために、嘘をつかなきゃならないかってことよ！」

「べ、べつに嘘をついたわけじゃ……」

「そうやってオドオドしてるから、いじめられるの！」

「………………」

大きい声でユリをどなる彩。

ユリも自分が悪いと思ったからか、それ以上何も言いません。

そんなユリを見て、彩は溜息をつきます。

「これからは、自分の主張を人にちゃんと伝えるようにねっ！」

ユリの右頬を、きゅっとつねりながら話す彩。

叱られたせいか、あるいは頬が痛いせいか、ユリの目には涙がいっぱいです。

「それでもユリをいじめる人がいたら、こう言って！　私をいじめてもいいのは、志水彩だけだって！」

「えっ!?」

自分の胸をどんと叩きながら、自信あり気に叫ぶ彩。

でも、その理屈は……少しばかり変ですね？

ぼ～～～っと見つめるユリの視線を避けて、彩はとまどったように笑います。

「い、いや、だから……それだけユリを大切にする人は、私だけってことよぉ。あははは……」

笑いでごまかすには……ユリの視線が痛すぎです。

彩は照れながら笑うだけ。

一瞬で立場が逆転されました。

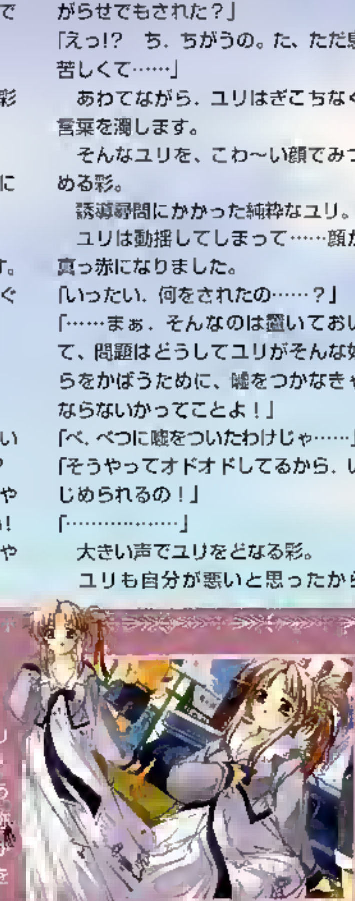
でも、すぐお互いを見つめながら笑いあう彩とユリ。

仲良しのふたりを眺めるのも、なかなか楽しいものですね。

Character's FILE 05

仲良し凸凹コンビ

マイペースでおっとりしたユリと、活動派の女の子、彩とはの仲良し。正反対の性格が合うのか、彩は自分のことを"自称ユリ愛好家"と公言してはばからない。そんなふたりと勇介を巡る物語はどうなるのか？



ジン ユリ

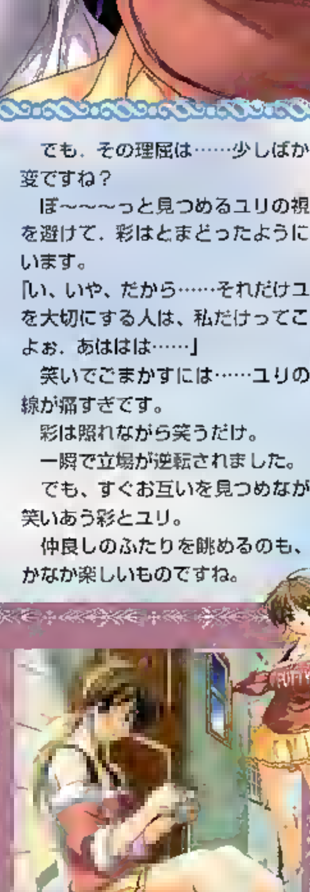
Personal Data

身長：157cm
体重：52Kg
スリーサイズ：
B79cm W53cm H80cm
血液型：O型
誕生日：8月29日

志水 彩

Personal Data

身長：162cm
体重：55Kg
スリーサイズ：
B87cm W56cm H88cm
血液型：AB型
誕生日：5月1日





グッドニュースです!!　本来は今回で終了予定だったこのコーナーですが、好評につきあと2回続けられることになりました。やった～。え!?　次号からの描き下ろしイラストはどの子になるかって？　それは見てのお楽しみです♥





特別企画

広がる Xboxコミュニティー

地道なプロモーションがXboxの未来を拓く！

いま、Xboxを中心に、イベントやキャンペーンなどを媒介として、ユーザーどうしの輪が着実に形成されつつある。そんな"Xboxコミュニティー（共同体）"の現状を追いかけてみた。

イベント＆キャンペーンの成果と課題を検証する

イベントやキャンペーンが形作る Xboxユーザーのための共同体

Xbox本体の発売以降，マイクロソフトはどこよりも積極的にイベントやキャンペーン活動に取り組んできた。いつしかその努力は、"Xboxコミュニティー"とでも呼ぶよりほかないような，独特の共同体を形成するに至ったように思う。こうした地道なプロモーションは，たしかにテレビCMのようなハデさはないけれど、いまのXboxを確実に支えていることは間違いない。そこには，Xboxをこよなく愛するユーザーが存在するから――。そんなコミュニティーのいまとこれからを検証する。



Enquête アンケート❶

ユーザーのイベント＆キャンペーンへの意識調査

記事の導入部として，まずは本誌5月号にて紹介した、ユーザーへのイベント＆キャンペーンのアンケート結果を再録しよう(※注)。その結果を見ると，かなり高い確率でユーザーがイベント＆キャンペーンに参加していることがわかる。さらに，注目したいのは半数以上のユーザーが、イベントやキャンペーンを"Xboxユーザーへのサービスとして有効"と考えている点。これを見ても、ユーザーのなかで，いかに"Xboxコミュニティー"が定着しているかが，おわかりいただけるのではないだろうか。

イベント編

Q1 参加したことのあるイベントは？

TGSなどのゲームイベント	23.4
Xbox Live Championship(Xbox Live League)	11.7
Xbox Live Night	6.8
Xbox Championship	8.5
一般イベントでのXboxソフトの出展	8.5
ゲームソフト単体での店頭イベント	7.3
Touch&Try Tour	6.9
Xbox突撃隊イベント	5.1
参加したことはない	61.7

Q2 Xboxのイベントをどう思う？

Xboxユーザーへのサービスとして有効	50.0
発売まえのタイトルをプレイできるのが魅力	35.1
ユーザーどうしの交流を深められるのが魅力	29.8
とくに魅力は感じない	29.0
新規ユーザー獲得へのアピールの場として有効	27.8
賞品が豪華なのが魅力	27
そのほか	10.1

キャンペーン編

Q3 参加したことのあるキャンペーンは？

着せかえ「X」あたる	44.0
ゲーム単体のグッズプレゼントキャンペーン	41.9
ARE YOU READY? Get Xboxキャンペーン	23.3
Xbox Try More！キャンペーン	16.5
DOA Beach in HAWAII	12.9
Xbox特派員になれる！	6.1
Xboxキャッシュバックキャンペーン	7.3
そのほか	10.1
参加したことはない	23.4

Q4 いまのキャンペーンをどう思う？

Xboxユーザーへのサービスとして有効	59.3
賞品が豪華なのが魅力	29.0
とくに魅力は感じない	27.4
新規ユーザー獲得へのアピールの場として有効	27.0
キャンペーンよりもソフトに力を入れてほしい	5.2
ファンの好みとずれている	4.4
そのほか	4.4

イベント＆キャンペーンを彩ったゲストたち その1

Xboxのイベント＆キャンペーンに華を添える、豪華ゲスト陣を紹介していこう。まずは2002年にお目見えしたゲストから。



YOSHIKI（元X JAPAN）

本体発売日の特別ゲストとして，SHIBUYA TSUTAYAに登場。"X"つながり……というのがその理由だった。



八幡えつこ

7～8月に江ノ島で出展されたXbox Beach Terraceの一日店長として登場。白いビキニが本当にまぶしかった。



真鍋かをり

8月の「エッグマニア」のイベントで，本体発売日のゲストとしてもお目見えしていた真鍋さんがスペシャルゲストだった。

（※注）アンケートは、本誌が運営するホームページのBBSにユーザー登録をしている方を対象に、メールアンケートという形式で実施したもの。

ゲームファンから新規ユーザーまで 共同体の基幹をなす多彩なイベント

イベントでもっとも大規模なものは"Xbox Championship"だろう。全国規模のゲーム大会として、いままでに4回開催され、ゲームファンからの注目度も高い。その対極に、一般ユーザーを対象とした"Touch & Try Tour"が位置する。参加しやすい"Xbox Live League"は、今後のイベントの核を担うのでは。

おもなイベント
- Xbox Championship
- Touch＆Try Tour
- Xbox Live League
- Xbox Live Night



➡一般ユーザーに訴求するためのTouch&Try Tour。



⬆Xbox Championshipをイベントの中心に据えるゲームファンも多い。

Xboxのイベントはこんなに賞品が豪華

イベント＆キャンペーンはとにかく賞品が豪華。「Xboxユーザーへのサービスとマイクロソフトとしてのブランドイメージを考えてのもの」(関係者)というのがその理由。とくに、Xbox Championshipは予選段階から賞品が豪華なのだ。

賞品リスト
- Xbox本体
- 5.1chサラウンドヘッドホン
- DVDプレイヤー
- 液晶テレビ
- デジタルカメラ
- 旅行券
- ゲームソフト

Championship優勝者の賞品の使い道……

第1回 穂刈正浩さん 賞品：プラズマテレビ	兄さん(同じくChampionship常連)の部屋においてあるらしい。ゲームプレイに磨きがかかる？
第2回 田中雅人さん 賞品：100万円相当の旅行券	「家族で北海道旅行へ行きました、半分以上は残っています」とか。親孝行な方です。
第3回 [ASE]YASUHIROさん 賞品：金塊100万円分	「なんとなく取ってあります。パソコンでも買おうかな」と引き出しから出して見せてくれました。
第4回 大久保和哉さん 賞品：現金50万円＋ハワイ旅行券	「現金は半分くらい親にあげました。ハワイは楽しかったです」とのこと。大久保さんも親孝行！

ゲームショップの声

●Xbox Championshipは売上は別にして、お店に活気が出るのがとてもうれしいですね。
●Xbox Championshipの賞品が少し豪華すぎるような気も……。
●Xboxは触ってみればそのよさがわかる。店頭で触ってハードを購入されるケースもありました。
●Touch＆Try Tourがどこまでアピールするかは疑問です。
●最近ゲームイベントが減っているので、マイクロソフトがこういったゲーム大会を積極的に開催するのは、個人的にも大歓迎ですね。

Xbox Championship Winner's FILE

Xboxコミュニティーの中核をなす"Xbox Championship"。大会に参加することで横のつながりができ、交流の場も増えるからだ。知り合いに会うために、イベントに参加しているユーザーもいるという。豪華賞品だけが、Championshipの魅力というわけではない。そんなChampionshipの象徴ともいうべき、4人の優勝者を紹介しよう。

①年齢 ②血液型 ③ゲーム歴
④もっとも好きなゲーム
⑤応募の理由
⑥優勝してかわったこと

Val.1～ソウルキャリバーII～Champion
穂刈正浩さん



①21歳(大学生) ②B型 ③5歳くらいから ④格闘ゲームは「ソウルキャリバー」、RPGは「ファイナルファンタジー」、Xboxオリジナルなら「HALO」 ⑤ゲームセンターの大会で優勝してXbox「ソウルキャリバーII」をもらい、そのままChampionshipにでるしかないと思った ⑥とくになし

Val.2～DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball～Champion
田中雅人さん



①22歳(会社員) ②O型 ③小学生くらいから ④「HALO」。16人対戦の存在が大きい。基本的に対戦ゲームが好きで、いまはひとりでゲームを遊ぶことはほとんどない ⑤強い人と戦うため！ ⑥べつにない。優勝賞品が100万円相当の旅行券だったので、両親が少しびびっていたかも

Val.3～HALO～Champian
[ASE]YASUHIROさん

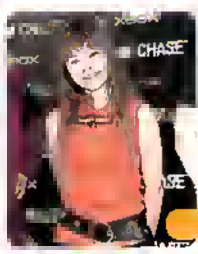


①17歳(高校三年生) ②B型 ③5～6歳のころから ④「HALO」。FPSは自分に合うスタイル。対戦が好きで、Xbox Live対応ゲームはほとんどプレイしている ⑤Xbox突撃隊がきっかけ。そこで、団[illegible]の仲間と出会った ⑥知り合いが増えた。みんなにお金をせがまれるようになった

Val.4～DEAD OR ALIVE 3～Champian
大久保和哉さん



①19歳(大学二年生) ②A型 ③中学生くらいから。「モンスターファーム」がきっかけ ④やはり「モンスターファーム」。小さい子供でも遊べるので ⑤まわりに自信のある奴がいたので、「自分でもいけるかも」と思った。あとは彼女のため ⑥高いなあと思っていた学食で食べられるようになった



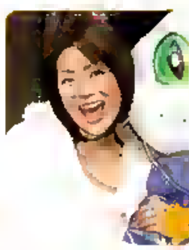
江頭2:50とともに、9月の「MAXIMUM CHACE」発売記念イベントに。キャサリンに扮して寸劇を披露してくれた。

吉野沙香



10月に水道橋で行われた「WWE RAW」イベントに登場。みずからのエディットレスラーで漫画家みずしな孝之氏と対戦。

武藤敬司



12月の新宿で開催された「ブリンクス」のイベントに。ブリンクスの横でにこやかに笑う小向さんがとても印象的だった。

小向美奈子



年末に秋葉原で行われた"Xbox experience 2002 Winter"に。当日は、Xboxのグラフィックに感動していた。

沢尻エリカ

コミュニティー秘話 その1
Championship優勝者：取材で感じたが、みんな人間的にしっかりした人たちばかり。「やはりChampionshipで優勝するには心・技・体が必要なのか？」などとも思わせるが、彼らに共通しているのが、すてきな対戦相手(友だち)に恵まれているということ！

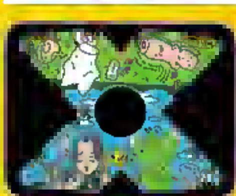
Campaign キャンペーン

コミュニティーへのパスポート!?
ふたつのタイプのキャンペーン

ハード関係では、一貫してディスカウント系のキャンペーンを展開してきたXbox。"ARE YOU READY Get Xboxキャンペーン"や"Xboxキャッシュバックキャンペーン"などがその代表格だが、これらのキャンペーンは新規ユーザー獲得のためのものだった。

一方、最近の代表的な"着せかえ「X」あたる"などの三大キャンペーンは、既存ユーザーを意識してのものだ。さらに、ゲーム単体のキャンペーンなどが随時行われている。キャンペーンに参加することにで、"Xboxのコミュニティーに参加している"という意識を抱いている、という一面はあるだろう。

おもなキャンペーン
ARE YOU READY? Get Xboxキャンペーン
Xbox Try More! キャンペーン
Xboxキャッシュバックキャンペーン
着せかえ「X」あたる
DOA Beach in HAWAII
Xbox特派員になれる！



←着せかえ「X」あたるで提供されたみうらじゅんのドレスアップシート。

DOA Beach in HAWAIIはこんなに盛り上がった

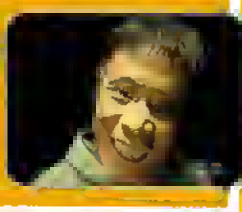
通常キャンペーンでは、プレゼントをもらえばそれで終わり。"ユーザーどうしの交流"などという要素はそうそうあるものではない。ところが、その両者が融合した幸福な例がある。"DOA Beach in HAWAII"だ。50人を同時にハワイに招待することで、Xboxはユーザーどうしの交流の場を提供していたのだ。ハワイでは、ホテルのそこかしこでユーザーどうしの語り合う場面が見られたという。いちばんの贈り物はハワイ旅行ではなく、交流だったのかも。



↑グラビアタレント下村真理ちゃんもイベントの盛り上げに一役買った。

CMに見るXboxのプロモーション

「Xbox普及のためにもっとテレビCMを流してほしい」とは、ユーザーからよく聞かれる声だ。ただ、いたずらにテレビCMを投下すれば、それで効果があるというわけではないけれど、テレビCMが既存ユーザーのためにも必要な場合もある。ユーザーは自分の持っているテレビCMを見ることで安心感を買っているからだ。「共通のCMを見ている」という思いは、コミュニティーを形成するうえで、大きなポイントとなることは間違いない。その点、現状のXboxのCMに対して、ユーザーの方が「投下量が少ないのでは」と不満を漏らすのは、ある意味理解できるような気もするのだが……。



→「ブリンクス」のCMではナインティナインを起用して話題に。

Other そのほか

ユニークなプロモーションにこそ
Xboxコミュニティーの真髄があり

イベント&キャンペーン以外にも、Xboxではユニークなプロモーション活動をいくつか行っている。まず印象的なのが、2002年7月に江ノ島に期間限定で出展された"Xbox Beach Terrace"だ。海の家でゲームプロモーションを行うという斬新さが話題になった。同じ年の年末には、東京・丸の内にこちらも期間限定の"Xbox Café"を出展。カフェテラスでゲームがプレイできるというスタイルだったのだが、OLがXboxをプレイしている姿が印象的だった。

また、見逃せないのがXbox公式サイトXbox.com。その充実したコンテンツのためか、ユーザーのあいだで絶大な人気を持つ。同サイトが認定する"Xboxファンサイト"もコミュニティー形成には欠かせない。

そのほかのプロモーション
Xbox Beach Terrace
Xbox Café
Xbox公式ホームページ
Xboxファンサイト



←Xbox Beach Terraceはファンにはまぶしすぎた？



←Xbox Caféはもの珍しさも手伝ってか、OLもプレイしていたようだ。

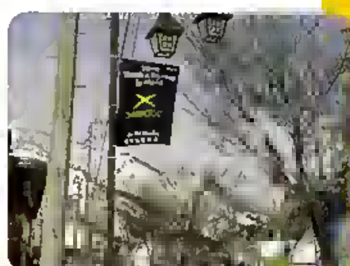
Case 1 Collaboration

企業と地域との幸せなコラボレーション

この2～3月にかけて、Xboxと新潟県・苗場による、ユニークなコラボレーションが行われた。"Xbox Touch & Try Tour 2004 in Naeba"だ。苗場のペンション90軒に「天空-Tenku-2」の試遊台を設置するというこの試みでは、ペンションの宿泊客は自由に「天空-Tenku-2」をプレイすることができた。さらには、フラッグやステッカーで街を飾ることにより、街はXbox一色の感さえあった。苗場旅館組合長・梅沢英夫氏によると「マクロソフトの方からお話をいただき、ユニークな発想だということで、喜んでご協力させていただくことにしました」とのこと。苗場は夜になると娯楽施設もそんなに多くなく、「天空-Tenku-2」は宿泊客に大好評だったという。地域の熱心な協力により実現したコラボレーションも、一種のコミュニティーと位置づけていいのかもしれない。



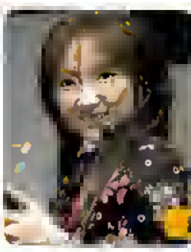
→Xboxをきっかけに宿泊者どうしの交流も。



↑フラッグが風にはためく。街はまさにXbox一色の趣がある……。

イベント&キャンペーンを彩ったゲストたち その2

「エンターテインメントに垣根はない」という方針のもと、幅広いコラボを展開。ここでは、2003年のゲストを紹介しよう。



山田まりや

Live開始直後の2月、イエローキャブ祭りin PSOを開催。まりやサンもユーザーとボイスチャットを楽しんだ。



江頭2：50

3月の"Xbox Live Night"にゲスト出演。奇抜な動きで会場を沸かせた。まさにパーティー向きのキャラかも。



阿部典文

6月の"Xbox Live Summer Party"に登場。GPライダーらしく、「MotoGP」では華麗なテクニックを披露。

コミュニティー秘話その2

柳川高校との提携：今回は触れられなかったが、Xboxは他業種とのコラボにも積極的。印象的なのが、福岡県・柳川高校との業務提携。柳川高校のクラブ活動・サイバークラブに導入されたXboxが、どのような効果をあげているのか……。これもコミュニティーのひとつかも。

Case 2 Web Site

WEBの魔力 もうひとつのプロモーション

Xboxファンサイトとして驚異的な情報掲載量を誇る"XNEWS"。先ごろ第1回Best of Xbox Fansiteを受賞するなど、ユーザーのあいだでの評価も高い。まさに、Xboxのコミュニティーサイトとして機能していると断言してもさしつかえないだろう。XNEWSの管理人に聞いた。「XNEWS以前には、別のサイトを運営していたのですが、ひょんなことから畳むことになりました。ただ、もともとホームページを作ることが好きなので、何か新しいサイトを運営したい……というときに思いついたのがXboxでした。もともとPCゲームが好きで、Xboxにも期待していました。マシンスペックの高さも魅力的でした。ちょうどXbox本体が発売された直後くらいですね。それで、Xboxファンサイトにニュース系サイトがあまりなかったので、差別化を図れると思い立ち上げました。最初のころは、どの海外サイトをチェックすればいいのかわからなくて、けっこう戸惑いました。そのうち、"このサイトはいける"ということがわかってくるんです。そうなってからは比較的ラクになりました。いまだと、更新だけに集中すれば、1時間くらいで終わりますね。

XNEWSを運営するにあたって心がけているのは、"ニュースの集約"です。XNEWSに行けば、とりあえずすべてのXbox関連のニュースがわかる……というようにしたいと思っているんです」

ユーザーの反響は気になるので、第1回Best of Xbox Fansiteの受賞はうれしかったというXNEWSの管理人。昨年10月には、サイト運営以外にもXbox突撃隊を主催するなど、Xboxコミュニティーの住人としての存在感は増すばかりだ。



XNEWS
http://www.xbox-news.com/

Enquête アンケート②

イベント&キャンペーンに望むことは？

本誌5月号で行ったアンケート結果を掲載する。お題は"今後のイベント&キャンペーンに望むこと"。イベントに対する要望は"もっと頻繁に地方でも開催してほしい"がダントツの1位。それでもXboxは、ほかのハードに比べれば熱心に地方でもイベントを開催しているように思うのだが。一方キャンペーンでは"より新規ユーザー向けにしたほうがいい"が1位。ファンからしてみれば、既存ユーザーを大切にするのと同じように、新規ユーザーも獲得してほしいという意識が働いているようだ。

Q1 Xboxのイベントをどう思う？

もっと頻繁に地方でも開催してほしい	60.5
もっと回数を増やしてほしい	35.1
もっと豪華な賞品にしてほしい	18.9
イベントは必要ない	12.9
現状のままでいい	12.5
もっと参加しやすいものを	5.6

Q2 いまのキャンペーンをどう思う？

より新規ユーザー向けにしたほうがいい	43.5
もっと当選者を増やしてほしい	42.3
もっと回数を増やしてほしい	40.0
もっとXboxユーザー向けにしたほうがよい	25.8
もっと豪華な賞品にしてほしい	20.6
現状のままでいい	10.5

ゲームファン・エックス太郎のイベントレポート！

我、かくイベントに参加せり！

Xboxをこよなく愛するエックス太郎によるイベントレポート。エックス太郎とXboxとの出会いは、2002年2月22日の早朝にさかのぼる。前夜からSHIBUYA TSUTAYAで並んでいたエックス太郎は、Xboxが売られている1階に到着するや、騒然とした雰囲気に圧倒された。そこには、取材陣に取り囲まれるようにしてビル・ゲイツ会長の姿が。彼がXboxに胸をときめかせた一瞬だった。

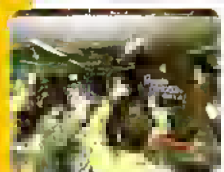
2002/7/20 Xbox Beach Terraceに行ってみた

照りつけるような日差しのもと江ノ島へ。目的は海水浴……なわけはなく、片瀬海岸に出展しているXbox Beach Terrace。Xboxらしいぶっ飛んだ発想だけど、ビーチでゲームを遊ぶのはけっこう楽しかった。Xbox特製ドリンクを飲んで家に帰った。



➡まぶしい太陽のもとでのゲームもオツかも。

2002/12/22 Xbox eXperience 2002 Winterに行った！

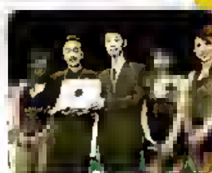


⬅期待作をプレイできるのが何よりの楽しみ。

全国5箇所で開催された"Xbox eXperience 2002 Winter～美しく遊べ～"。フィナーレを飾る秋葉原ヒロセ本社は熱気むんむん。年末年始の期待作をプレイすることができたのだ。クリエーターも多数つめかけ、Xboxの充実をうかがわせるイベントに。

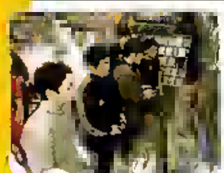
2003/1/15 Xbox Live前夜祭に参加！

Xbox Liveベータプログラムに参加していた甲斐があって、Xbox Live前夜祭に招待された！ 対応ソフトが少し少なめなのが気になったけれど、絢爛豪華なヴェルファーレでのイベントに酔いしれた。『PSO』でいっしょに遊んでいたAさんと会えた！



➡壮大なオフ会に少し興奮気味だったのだ。

2003/5/4 Xbox Championship Vol.1に出陣！



⬅やっぱりゲーム大会は楽しいものだね。

全国規模のイベントとして注目していた、'Xbox Championship Vol.1～ソウルキャリバーⅡ～'の東京予選大会に参加した。久々のゲーム大会で緊張したのか、残念ながら1回戦負けだったけれど、『ソウルキャリバーⅡ』が好きなB君と友だちになった。

2004/4/3 ソウルキャリバーⅡで遊ぼうin横浜へ

すっかり仲良くなったAさんB君を誘って横浜へ。Xbox突撃隊のイベント"ソウルキャリバーⅡで遊ぼうin横浜"へ参加するためだ。当日の来場者はなんと150名！ Xboxコミュニティーの底力を実感した。僕もコミュニティーの一員になれたかしら？



➡ナムコの世取山さんがゲスト出演した！



TGS 2003のステージイベントのゲストとして。プロドライバーらしからぬ軽快なトークで大いに会場を沸かせた。

脇坂寿一



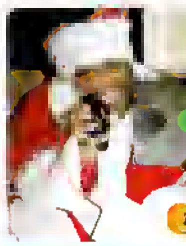
10月に行われた『ミッドタウンマッドネス3』のXbox Liveイベントで。しゃべりまくって対戦相手をかく乱した。

坂本ちゃん



11月の日本ハムファン感謝デーにて。東京ドームに試遊台が設置され、Xboxフリークの金村さんが腕前を披露。

金村 暁（日本ハムファイターズ）



12月開催の"Xbox Live Xmas Party"に電撃的に登場。会場を興奮の渦に巻き込んだ。ホントに大きかった！

ボブ・サップ

コミュニティの秘話 その3 印象的なイベントTOP3：1位・Xbox Beach Terrace（斬新なアイデアに） 2位・Xbox Touch&Try Tour 2004 in Naeba（地域とのコラボに新しいプロモーションの可能性を感じた） 3位・Xbox Live前夜祭（メーカー主催のオフ会に激しく心を動かされた）

究極のコミュニティーイベント Xbox突撃隊はこうして生まれた

"Xboxのよさを広めたい"というユーザーをマイクロソフトみずからがサポートする、Xbox突撃隊（現在構成員は9人）。この、ゲーム史上例を見ないプロジェクトはどのようにして成立したのか

手作り感覚の楽しさ……ユーザーの交流の場として

――突撃隊はどのようにしてできたのですか、経緯を教えてください。

ストロベリー（以下S）　Xboxのイベントなどで、ユーザーの方と接する機会が多くあったのですが、「Xboxのよさをまわりの友だちに広めたいけれど、なかなかうまく伝えられなくて……」という声が多かったんです。たとえば、「HALO」の16人対戦をやりたいけれど、なかなか人が集まらなかったり、機材が揃わなかったりする。ならば、それをわれわれがサポートしよう、そして いっしょにゲームをしよう、というのがプロジェクトの始まりでした。

――「HALO」の16人対戦というのは突撃隊にとって大きな要素ということですか？

S　大きいですね。16人対戦をすると「世界観が変わる」とよく言われますから。「HALO」の複数プレイをしたくて、あえて学生寮に入った、といった話も聞きます。突撃隊を始めるまえから、そういった「HALO」コミュニティーは形成されていたようですね。そういう意味では、「HALO」は究極のコミュニケーションツールなのかもしれません。

――それでは、突撃隊のテーマのようなものはありますか？

S　あくまでもユーザー主導のオフ会である、ということが第一。あとは、発売済みのタイトルでいかに楽しく遊ぶか……ということをみんなで考えて作り上げています。手作り感覚だからこそ、みんな楽しいんだと思いますね。東京ゲームショウのようなイベントがレストランでの食事だとすると、突撃隊は自分で料理を作って自分で食べる感覚といったところですね。実際、ユーザーの方が機材の搬入や撤収なども、すべて各自で担当しているんですよ。



ストロベリー重夫
Xbox伝道のために日夜闘う愛の戦士。

――突撃隊によるコミュニティーの輪は、着実に広がっているのですか？

S　Xboxのユーザーどうしがどんどん知り合い、仲良くなっているという実感はあります。たとえば、「まわりにXboxを持っている人がいないんです」というユーザーどうしをオフ会で引き合わせることで、どんどん友だちの輪が広がっていく……という感じです。

実際、Xboxユーザーが持っていない友だちを誘って突撃隊に来る、というケースもけっこう多いんです。その友だちが、イベントの終わったあとに「Xboxおもしろいですね」って言ったりすると、連れてきた方がうれしそうな表情をするんですよ。そんなときは、こちらもすごくうれしくなりますね。

――今後の突撃隊の展開は？

S　ほかのイベントと差別化を図るためにも、今後われわれは、もっと積極的に首都圏以外の地方に行くべきかな、ということは感じています。3月に新潟で突撃隊を開いたのですが、ものすごい熱烈歓迎ぶりで、サインまで求められてしまいました。「私のサインなんて何の価値もない」とさんざん説明したのですが……（笑）。それだけ地方では、イベントに対する要望が高いのかな、ということを肌で感じました。いまのペースでいくと、年間かなりの回数になるのですが、どんどんユーザーと交流していきたいと思います。



↑突撃隊の代名詞ともなった「HALO」16人対戦。盛り上がること必至なのだ。

マイクロソフト課外授業・HALO Clubへようこそ！

ユーザーと「HALO」の対戦をして、そのあまりの強さに愕然としたというストロベリー重夫氏が、有志と立ち上げた課外活動。その目的は単純明快で、"ユーザーに負けない人材を育成すること！"とか。現在は、月1回のペースで活動し、30人あまりの部員を抱えている。ランキング制度を導入するなど、ストイックなまでに「HALO」の腕前を研鑽することに励んでいる。あのカリスマプレイヤーのジョナやミッキー、石田名人なども所属しているのだ。いずれは、全国の猛者どもとの対戦を希望しているという……。



←活動はもちろん会社の業務が終わったあとだ。

Xbox突撃隊の輝かしき戦歴

2003年10月12日	東京	Xbox突撃隊プロジェクト第1回
2003年10月25日	大阪	Xboxで遊ぼう
2003年11月2日	福岡	Xbox福岡オフ会 Vol.1
2003年11月2日、3日	神奈川	神大フェスタ～Xbox Party～
2003年11月22日	大阪	HALO対戦練習会 in 大阪
2003年11月22日～23日	東京	HALO大会&Xbox交流会 in 電通大
2003年11月23日～24日	東京	CPL LAN Party in TOKYO
2003年12月27日	東京	Xbox ファン交流会
2004年1月18日	福岡	Xbox福岡オフ会　Vol.2
2004年2月2日	北海道	北海学園大学HALO部（模型同好会）にトツゲキ!!
2004年2月7日	大阪	Xboxで遊ぼう！Vol.2
2004年2月22日	東京	国立競技場にトツゲキ！
2004年3月13日	北海道	HALOで遊ぼう！in 札幌
2004年3月28日	新潟	HALO16人対戦
2004年3月30日	東京	The Student Day
2004年4月3日	神奈川	ソウルキャリバーⅡで遊ぼうin 横浜
2004年4月17日	大阪	Xboxで遊ぼう！Vol.3

Xboxのイベントを支える男・石田名人を直撃！

イベントなどに行くと、よく見かける"Xboxの上手な人"。そう、氏こそが「すべてのXboxに通じている」と言われる石田名人なのだ。ここに氏の秘密に迫る！

――通常のお仕事の内容は？

石田　"ゲーム評価"を担当しています。ゲーム評価は、単に"おもしろい"、"おもしろくない"ということを評価するのではなく、開発途中のゲームをプレイし、操作性やユーザーインターフェイス、難易度など、さまざまな観点からゲームを評価させていただいています。

――それがなぜ名人に？

石田　ゲーム評価を担当していることもあって、ゲームソフトに触れる機会はかなり多いんです。その延長線上で、僭越ながらなぜかも"名人"と呼ばれています。

――1日のゲームのプレイ時間は？

石田　仕事では、多いときには8時間以上、家に帰ってからも2時間くらいはプレイする場合があります。平均で、一日10時間以上はプレイしているでしょか。

――イベントに参加していて"楽しい"と思うのはどんなときですか？

石田　お客さんから"すごい"、"楽しい"といった、Xbox だけが実現できる世界を実感していただけたときですね。

もしイベントで皆さんの近くに行く場合は、できるだけ多くの方々に Xbox のすばらしさを伝えていきたいです！



石田名人
Xbox 事業本部 サービス & サポート本部 品質管理部ゲーム評価担当。

コミュニティー 秘話 その4

石田名人のいちばん好きなゲームは？：「やっぱり「HALO」ですね！ただ単に撃てばよいというだけではなく、戦略的に動かないと勝てない。また、ちょっと練習を怠ると勝てなくなるというところはスポーツのような感じだと思います。非常に奥深い作品ですね」

Vision 今後の展望

イベント&キャンペーンはこうなる？ コミュニティーのいまとこれから……

プロモーションの核を担う、Xbox事業本部のマーケティング本部の3人に話を聞く。イベント&キャンペーンを展開することで、いかにしてXboxのコミュニティー作りは可能になったのか



マイク・フィッシャー
マーケティング本部、本部長。イベントやキャンペーンなど、マーケティング全般を取り仕切る。大のゲーム好き。



渡辺 篤
リテールマーケティンググループ、シニアマーケティングスペシャリスト。店頭の販促やイベントなどを担当。

青木 雄一郎
PR&イベントグループ、シニアマーケティングスペシャリスト。着せかえ「X」あたるキャンペーンなどの仕掛け人。

つきつめればイベントは箱 いかに中身を充実させるか

――なぜ"コミュニティー"というテーマを持ってきたのですか？

マイク　正直に言えば、うちのユーザーの数は他機種に比べてそんなに大きくない。ただ、そのぶん"自分はXboxユーザーである"というアイデンティティーが強いように思うんです。そんなユーザーどうしのつながりをより密接にすることで、いっそうXboxを愛していただくとともに、「Xboxユーザーでいてよかった」と感じていただけるような体験を提供したかったんです。

青木　重視していたのは、Xboxを持っていることに対して満足感を覚えていただくことでした。あと、コミュニティーができていくということが、われわれがブランドイメージとして掲げている"It's good to play together"に沿うものだ、という思いはありました。

渡辺　もちろん、コミュニティー内部だけではなく、外に対する効果もある程度は期待していました。Xboxを持っていない方に「Xboxってこんなことをしているんだ！」と感じてもらうことで、ブランドの付加価値を高められたのでは……と思っています。

青木　コミュニティーというものがいちばんわかりやすく形になっているのが、Xbox Live Leagueかもしれません。というもの、われわれの実施するオンラインイベントの手法をヒントにして、ユーザーどうしで大会を開いたりすることも可能だからなんです。ユーザーの方からも「大会を開きたいので、景品をいただけませんか？」という要望をいただいたりしています。小規模ではあるのですが、Xbox Live Leagueはターゲットの特性を確実に捕らえた企画ではないでしょうか。

――参加できる人数が少ない、という意見もありますが……。

青木　ホスト側の環境を増やすことで、規模を拡大することは可能ですが、個人的にはXbox Live Leagueはコンパクトであっていいと思っています。継続的に行えて、なおかつユーザーの皆様が、その手法をカスタマイズしたオンラインイベントとして実施していきたいです。

マイク　バランスの問題ですよね。一方でひとり歩きできるものを用意しておいて、他方で企業にしかできないことを提供することで、より複合的なつながりができると思うんです。

青木　たとえば、Xbox Live Nightのような単発のイベントだと、内容的に新鮮味が欠けると思うんです。Xbox Live Leagueで対戦したユーザーが、Xbox Live Nightで会うことによって、はじめて相互に深いつながりが産まれるわけです。



⬆いちばん手ごたえを感じるというXbox Live League。ゲストの充実も魅力（写真は古谷徹さんと鈴木まひるさん）。

渡辺　まさに、それこそコミュニティーの醍醐味ですよね。

青木　けっきょくイベントは"箱"ですよね。Xbox Live Nightもハワイも、それだけではただの箱なんです。われわれはユーザーの方に楽しんでいただくために、その"箱"を提供するわけです。そこでいかに、楽しいイベントを体験していただくか。その中身を作るのは、ユーザーの方々どうしのつながりだと思うんです。

マイク　テーマは"みんな、あつまれ！"ですね。つまり"It's good to play together"。"DOA Beach in HAWAII"にしても、50人のゲームファンがいっしょにハワイに行くからこそ意味があるのであって、旅行券を渡して「ご自由にハワイに行ってきてください」では何も残らないですからね。

Xbox Championshipは いまだその形態を模索中

――Xboxの看板イベントのひとつに、Championshipがありますが……。

渡辺　最近、店頭を使ったイベントというものが減っていますよね。その楽しさを蘇らせようというのが、Xbox Championshipです。Xboxユーザーをベースに、「Xboxではこんなに楽しく対戦できるんだよ」ということを広げていって、そこからXboxに入ってきてくれてもいいし、横のつながりを作ってくれてもいいと思っています。

これまでに4回、Championshipを開催してきたのですが、それぞれ開催規模などを変えているんですね。じつは、どんな開催形態がいちばん適しているか模索中なんです。

――必ずしも、たくさんの店舗で開けばいいというわけではないと？

渡辺　そうなんです。たくさんあったほうが、たくさんの人が参加できることは間違いないのですが、あんまり箱が多くても、中身が散漫になってしまう。たとえばVol.4の『DEAD OR ALIVE 3』は、いままでの中でも開催場所を絞った大会だったのですが、イベントとして見た場合、そこに集約されて密なコミュニティーができた、という印象がありますね。

マイク　『DOA3』の地方大会が終わったあとなのですが、たくさんのファンが残っていて、話をしたり試遊台で遊んだりしていました。その光景を見て、とてもうれしかったですね。

――今後のイベント&キャンペーンをどんな感じにしたいですか？

マイク　実際にそこまでいかなくても、インターネットで誰でも参加できるような環境を作ることですね。いまでも印象的なのは、東京ゲームショウでXboxを触って喜んでくれたゲームファンの存在です。決められた場所に行かなくても、その楽しさを味わえるようにしてあげたいですね。

渡辺　やはり店舗を使ったイベントを継続していきたいというのはあります ね。Championshipのみならず、いろんなイベントを開催して、店頭からXboxをアピールしていきたいです。

青木　もちろん、"コミュニティー"というのは継続したテーマになりますね。そこで、何をやっていくにしても、そこに参加する人の心に残るもの、その人たちが今後Xboxで遊んでいくうえで、大きな喜びとなるようなものを提供していきたいと思っています。

コミュニティーがXboxの核となる

ここ1年、Xbox関連のイベントなどを取材していると、その空間の濃密さを実感する。Xboxをこよなく愛するユーザーが、「Xboxを盛り上げていこう」という明確な意思のもとに団結しているのがよく見て取れる。「イベントは"箱"だ」と奇しくもマイクロソフトの青木氏は言った。つまり、われわれはXboxという"箱"に乗った運命共同体なのだ。その"箱"でどのような楽しいことが行われるのか――Xboxコミュニティーの行く末を、しばらくいっしょに見ていきませんか？　（古屋）

コミュニティー秘話 その5
人選：日夜キャンペーンの企画を考えている青木氏。「いいアイデアのためには、悪いアイデアも出さないとならないので、ボツになったアイデアは山ほど」とか。そんな氏がいつも頭を悩ませるのが、Xbox Live Leagueのゲストの人選。どなたかオススメの人はいませんか？

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

さぁ新年度の始まりです。コーナーもリニューアルして、昨年よりいっそう親しみやすいRboxを作っていきたいと思っているのですけどパッと見いかがですか？　船長たちも低空飛行でがんばりますので、また1年間よろしくね。



レターコロニー

何かと世知辛いご時世の中、続投が決まりいつもよりちょっと豪華な食事でお祝いした3人組のおたよりコーナー。

ま、そんなわけだからこれからも私たちをよろしくね(ス)

我輩は当然最初からこうなるとわかっちゃってたんだけどね～(船)

こっそり願掛けのお百度参りしてたくせに、よく言うニャ(宇)

●新パーソナリティー就任おめでとうございます。これからよろしくお願いしま……え、人事異動はなし？　いやー、やっぱり宇宙の3人組は最高ですよね。またよろしくお願いします。　東京都　Dr.ひろい

これとは別に、ちゃんと新パーソナリティー用へのあいさつのおたよりも出してるあたり、抜け目がないわね。さすがは常連さん(ス)

どれどれ、「先月までいた3人組はどうなりました？」ですと？　このとおりピンピンしておるわい(船)

●『NINJA GAIDEN』をきっかけにXbox Liveをやろうと思い、Bフレッツに申し込もうとしたら、自分の住んでいるところはまだ対応エリアに入っていませんでした。田舎悲し～。　宮城県　ろいど

高速通信回線がなくたって、温かい人情が通っていれば、それでいいじゃないか(船)

NTTも人情味足りないわよね。まぁオフラインで腕を磨きつつ、気長にお待ちなさいな(ス)

●突然ですが、俺、携帯電話持ってません。必要だと思ったこともないし。ですが最近「ガガーリンの目」に投稿するためだけに買おうかと思っています。俺、間違ってます？　それとよさげな機種、教えてください。　埼玉県　よっしー

昼間でもキレイに撮るために、フラッシュがあると便利ニャ(宇)

そして「こりゃ人に見せたい！」と思う心がいちばん大事よ(ス)

●このまえ、家のネコが死んでしまいました。22年も生きたネコが。人間にたとえると約108歳だそうです。スゲェぜ。ちなみに宇吉は11歳ですよね。人間にたとえると約60歳……。　埼玉県　ヒデヨシ

——ふたりとも、人生の先輩のオイラを敬うニャ。まずは赤いちゃんちゃんこを持ってくるニャ(宇)

なんの、我輩は10万とんでウン歳だぞ。ヌハハハハ(船)

いつからだったかな、自分の年齢が気にならなくなったのは(ス)

●高校を卒業して数年、1～2年の数学の問題が解けなくなってきました。これはいわゆる記憶喪失でしょうか？　宮崎県　NAO

我輩は小学校時代すでに「四則計算さえわかれば生きていける」と見切っていたぞ(船)

——どうりでいつもドンブリ勘定なわけだニャ(宇)

●海賊の皆さんはGWに何かする予定はありますか？　私はよっしー(会社の後輩)たっての希望で"メイドカフェ"に行く予定です。よい後輩を持ったものだ……。　埼玉県　バルブヘッド

よーし、つぎの連休の目的地は、日本の電気街、秋葉原に決定！(船)

このぶんだと、私たちもメイドカフェ行きになりそう(ス)

●地上では表示価格が税込みになり、消費税を気にせず買い物できるようになりましたよ～。宇宙ではどうなんですか？　税込みですか？　もしかして税なんてなかったり!?　熊本県　森のジェイソン

無重力だから無課税、というわけではないのだよ(船)

——消費税ぶんの半端さを思いきり気にしながら買い物するのが"宇宙スタイル"とでも言っておくわ(ス)

●先日、親しかった友人が大阪の大学に進学しました。数少ないXbox仲間でもあったので淋しいです。　高知県　GAMES BOND

——「Xboxユーザーひとりが占める範囲が拡大した」と思えば、少しは気が晴れるかもニャー(宇)

こんなときこそのXbox LIVE。"心のフレンドリスト"には、すでに登録済みだもんね(ス)

●ファミ通Xboxにコーヒーをこぼしました。あわててふき取りましたが、表面がツルツルだったおかげか、なんてことありませんでした。ファミ通Xboxがほかのゲーム誌よりもツルツルな表紙なのは、私のようなうっかり者のためなんですね!!　ありがとう、ツルツル表紙!!　大阪府　MAZU

生活防水機能があるゲーム雑誌はファミ通Xboxだけ！(ス)

このまえフロの中に落としたときは、さすがにダメだったがな(船)

●友だちのM君。待合せに必ず30分は遅れてきます。「ならば最初から30分早く待合せすればよいのでは？」と思い試してみると、計算どおりバッチリ30分遅れて来ました。でも、私が30分待ったことに変わりないのに気づいたのは、翌日のことでした。　茨城県　雷泣手

——そういう人に限って、他人の遅刻には厳しかったりしてニャ(宇)

30分の遅刻なんて"オンナのたしなみ"の範囲だわ。おほほ(ス)

●ついにXbox Liveよりスタンプペンが到着！　さっそく試しにメモ帳に押してみたら、ゲーマータグと私のペンネームである"デールラール"の文字……え？　デールラール？　私の書いた依頼票(？)のコピーが同封されていたので見てみると、四文字目の「テ」の部分が、見ようによっては「ラ」に見えるような……。やっちゃいました(笑)。　北海道　デールテール

——「デーノレテーノし」くらいに変化していたら、それはそれでギャル文字っぽくていいのかもな(船)

——肉球がスタンプ代わりのオイラはそんなトラブル無縁だニャ(宇)

スーリンが選ぶ 今月のNo.1シビリアン！

唐突ですけど、これから個人的ツボにはまったおたよりを毎回1枚取り上げるわ。採用者には700ポイント！　採用基準はそのときの気分。今回はなんとなく、このおたより。

●兄は、目覚ましではまったく起きないくらい爆睡なのに、隣りの部屋で寝ている僕の寝言のうるささで、いつも起こされるらしいです。なんか電話で話してるかのようにハッキリ聞こえるらしく、内容はいつも口ゲンカ。まぁ、自分の怒鳴り声で起きた経験はよくありますけど。　愛知県　aj

——うまくマインドコントロールすれば、タイマーセットできそうね(ス)

——「起きろよコノヤロー！」の自前ボイスで目覚める朝って、ちょっとイヤかもな(船)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

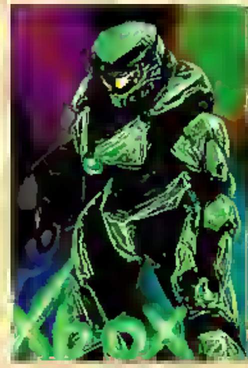
ギャラクシーイラストコンテスト

700

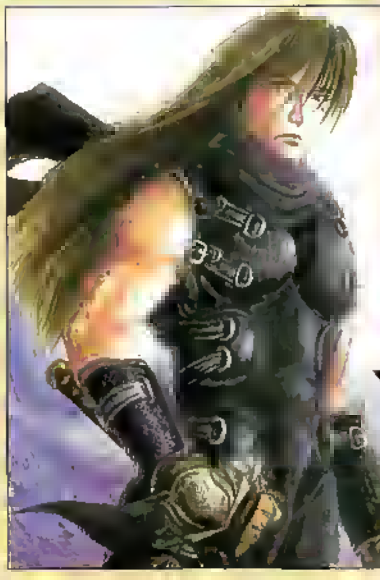
誰もが知ってる有名キャラから、注釈なしではわからないマイナーキャラまで、どんどん描いて送ってくだされ(船)



東京都　三橋はつみ
天然毛皮のマフラーにくるまれて温かそうな晴明。……宇吉や、ちょっとこっちにおいで(船)



滋賀県　モンテ・パスカル
『Halo』のチーフは、Xboxユーザー永遠のヒーロー。やっぱ、配色のせいかニャ～(宇)



1000
今月の一等星

福岡県　G・N・A
髪を下ろしたリュウ・ハヤブサ。色鉛筆による丁寧な描き込みとラフなタッチのホワイト処理のコントラストが、ワイルドさに拍車をかけているわね(ス)

ここがポイント！



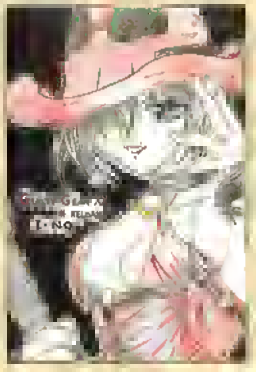
兵庫県　桂月すいか
ヒロインの座をかけたバトルが勃発？　ファンシーさでは2頭身半の三冬がやや有利かな(ス)



富山県　伽月
青が基調になってて、目にやさしいイラストニャ。貞光っつあんの穏やかな表情もいいニャ(宇)



青森県　琴似
"不良魔法少女"っぷり全開のI・NO。我輩にもイケナイ攻撃を加えてくれー！(船)



長野県　中尾徹夫
ふだんからは想像できない、無防備な表情のかすみちゃん。見てるのは"胡蝶の夢"かしら？(ス)



京都府　HRS
上のイラストとはうって変わってシリアスな三冬。この"目ぢから"だけで真っぷたつにされそうだニャ～(宇)

福岡県　ブロッコ党
パキッとした色遣いが、ゲームの雰囲気をうまく捉えてるわ。つぎは構図にひと工夫を！(ス)



愛知県　やおま
学園版『N.U.D.E.@』か。同時にたくさんの生徒と対話するゲーム内容だったらすごいな(船)



和歌山県　ウルヴィー
おもちゃ箱感覚溢れる『ぷよぷよフィーバー』の世界がうまく表現されてるニャ(宇)



川柳流星群

ソフトよりコンパニオンに魅せられて　栃木県　闇色コヨーテ
●ゲームに手を伸ばすきっかけは人それぞれだもんね(ス)

Xboxユーザーズサテライト

400

Xboxの身近な話題を討論していくニャ！　第1回目のテーマは「Xbox本体の大きさ、慣れた？」ですニャ(宇)

もともと持っているハードに大柄なものが多いせいか、最初からそんなに大きいとは感じませんでした。大切なのはサイズではなく、部屋に置きたくなるようなデザインかどうかですよ。　茨城県　c.g.PONN

Xboxはテレビ台の下段に収納しているので、大きさはまったく気になりません。稼動音のほうが気になります。ちなみに、上段ではPS2が冬眠中(笑)。　福岡県　走る棺桶

ソフトをしまうのが面倒なので、でかいXboxの上にディスクを4、5枚置きっぱなしにしてます！　東京都　KAZU

慣れたもなにも、もうお部屋の一部です。コンセントも同然です。手を伸ばせばそこにある。　京都府　ただの人

買ったときはその大きさに笑えたけど、いまは「大きいからXboxなんだ」と思っています。小さくしたら魅力も小さくなってしまう気がします。　埼玉県　よっしー

総評　「一度部屋に配置してしまえば気にならない」という意見が大多数だったニャ。ネックは大きさよりも、持ち運びを考えたときの"重さ"のほうみたいだニャ～。次回のテーマは「リアルな残酷描写、是か非か？」ニャ(宇)

宇宙最強トーナメント 400

Xboxゲームのキャラたちが最強の座を求めて大乱闘！
勝利者が敗者に言い放つセリフを考えてくれたまえ(船)

僕はイチゴじゃない お前のいとこだー！
WINNER　LOSER
北海道　れーよん
●対戦後に明かされる衝撃の事実。お父さんでないだけ、まだマシね（ス）

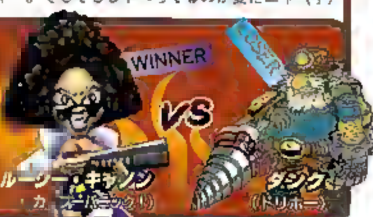
ルックスで私に 勝てる奴はいない
WINNER　LOSER
宮崎県　NAO
●この、肩こりのツボに押しつけたくなるルックスがイカスんだよな（船）

蝶のように舞い、蜂のようにさする!!
WINNER　LOSER
福島県　印度楊
●対戦相手のキャッチコピーを横取りした、心憎いセリフだな（船）

これでわかったろ 誰が霊長類最強かって、ね
WINNER　LOSER
岡山県　中嶋健悟
●なんか、いろんな意味でムカつくニャ～。そもそもしゃべってるのが変だニャ（宇）

対戦結果（次回のお題）

第2試合は、両者ともにギトギトの濃いめキャラ。ムダにエネルギッシュな戦いの末に勝利をもぎとったのは、ファンキーなお姉さん（？）だ。彼女はなんて言ってるのかな？

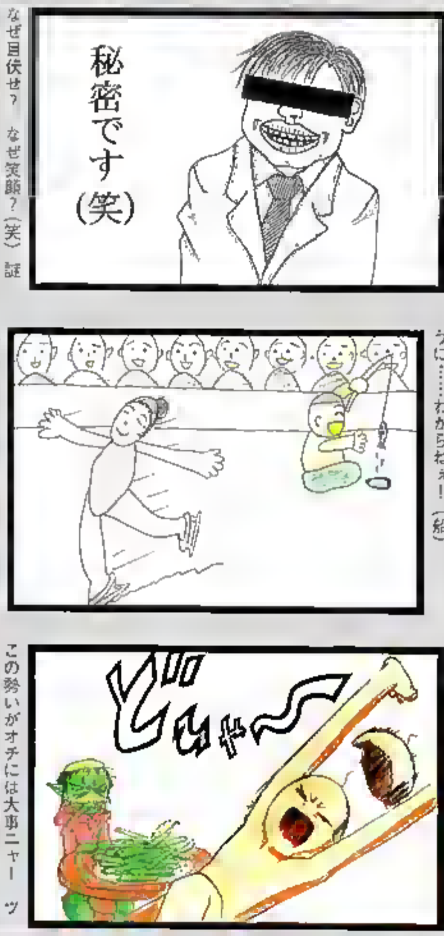


川柳流星群

桜見て　かすみが浮かぶ　中毒者
茨城県　雪泣手
●霞がかった脳内はさぞかし幸せだろうな（船）

人類からのメッセージ漫画 600

4コママンガの4コマ目だけを募集する、未知との遭遇系漫画コーナーだニャ（宇）



北海道　テールテール
なぜ目伏せ？　なぜ笑顔？（笑）謎が謎を呼ぶ意味深な4コマ目ね（ス）

群馬県　タケチヨアイランド
ここまでのストーリーが手に取るように……わからねぇ！（船）

大阪府　MAZU
この勢いがオチには大事ニャー　ツッコミどころも満載で最高ニャ（宇）

Xbox Live ウソ更新・DL情報 500

■Xbox Live事業部より
どんなソフトでもコンテンツDLした瞬間、先着300万名様に、人参222本が贈られます。
愛知県　aj

■Xboxダッシュボード
ボードデザイン"豹柄"を配信。
東京都　娘子

■MotoGP URT2
"そば屋のカブ"がダウンロード可能。一度でも転ぶと時給を減らされるのが特徴。
東京都　ATUSHI

■ヒットマン
変装に"女装コスチューム"追加。オカマバー以外侵入不可。
高知県　GAMES BOND

■DOA3
女性キャラクターの胸が揺れなくなるパッチを提供。18歳以下のユーザーには強制配信。
和歌山県　ウルヴィー

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目 500

書を捨てよ、カメラ付き携帯電話持って街に出よう。そして、このコーナーに投稿しよう（ス）



東京都　冷めたピザ
う～、この狂おしいほどの物足りなさは、いったい何なんだ。浴びる太陽光も10分の1ってか？（船）



大阪府　北野正幸
さすがは地元、ダジャレ系店名も堂々としたもんニャ。小鉄みたいなネコはいないのかニャ（宇）



埼玉県　ストライダー
まさか「一番は真心……」とでも、それともどこかの誰かを立てて謙遜してたりして。謎だわ～（ス）

●次回の推奨ネタは【なぜか人の顔に見える、人じゃないもの】です。

航海日誌 cosmic journal 船長の巻

広大な宇宙空間をさ迷い、ときに地球に戻ってきたりもする我らたち3人だが、母なる大地に降り立ったとき、いつも疑問に思うことがある。それは「なぜ人は、自動販売機に入れた硬貨が認識されずに戻ってくると、硬貨の表裏を逆向きにして入れ直すのか？」。機械内部で表裏の判断でもしているのか？　そうやって入れ直して、認識率はちゃんとアップしているのか？　誰か教えてくれい。

募集中コーナーご案内
●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●宇宙最強トーナメント：Xboxのキャラどうしの壮絶な口ゲンカ、勝ちセリフを考えよう！●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！（500ポイント贈呈）

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

NINJA GAIDEN

クロスレビュー平均点 9.3点 9.4点

画はすばらしいのひと言。動きは軽快&壮快。操作性・カメラワークにストレスはなし。ステージも多彩で、ボリューム満点。血しぶき、首はねなどの残虐描写も○。難解な謎解きはないが、ボス戦は攻略法を見つけるまでがかなり厳しい。オマケの『忍者龍剣伝』は、いまでも十分遊べるデキ。

福島県 せいたま プレイ時間……25時間

最初は凶悪な難度に感じるが、敵の行動ひとつひとつに有効な手段があることを知ると心地いい快感に変わっていく。とくにボス戦は一発の威力が高いぶん、何度クリアーしても緊張感が維持する不思議な感覚。この戦闘のおもしろさは、ほかのゲームがもの足りなくなってしまう危険性あり。

神奈川県 元気娘 プレイ時間……40時間

家庭用ハード最高のグラフィックとリアルなSEに感動しながら、昔ながらのトラップアクションをチャプターごとにクリアーしていくのは贅沢。ゲーム内容的な目新しさは少ないが操作感も良好。でも、難度は高いので根気よくプレイできる人向き。軽い気持ちではクリアーは難しい。

京都府 CIPHER プレイ時間……40時間

100パーセントの攻略法が存在しないが、その難しさが魅力で、達成したときの爽快感はほかのゲームでは味わえない。複数を相手にする格ゲーという感じで、敵を一網打尽にしたときはとても気持ちいい。グラフィックも鮮明。さびしそうな顔のレイチェルがもっともきれいだった。

東京都 中村勝俊 プレイ時間……153時間

ややこしい操作なしで、派手な技がくり出せて○。グラフィックが美しく、ゲームの世界に入り込みやすい。しかし、難度が高すぎる。なぜイージーモードがないのか疑問。この難かしさでは序盤でゲームを投げ出す人も多いはず。もっと初心者のことを考えてほしかった。

大阪府 北野正幸 プレイ時間……10時間

シビアな作りだが、プレイするたびに自己上達の実感を得られるのが醍醐味。アクション操作も、簡単かつ応用を利かせられるという感じが◎。力の入ったムービーもすごいが、ボス戦や音楽もよかった。お楽しみ要素も含め、長期間遊べる。死のある美しい世界に魅了される1本。

長野県 江戸縄 プレイ時間……136時間

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

クロスレビュー平均点 8.0点 8.5点

前作同様の緊張&興奮は健在。天候の変化や武器の増加など、うれしい要素も加わった。また、オンライン対戦時に誰がしゃべっているかがわかるようになったりと、細かなところで改良があって◎。「追加シナリオ」的な趣ではあるが、このソフトから始めても問題なく楽しめる。

北海道 デールテール プレイ時間……30時間

完成されたシステムはそのままに、新たな舞台、武器、物語が楽しめる。武器選択時のもたつきも解消され、ほぼ完璧……と言いたいが、前作に比べてボリュームが大幅に減ったのは残念。低価格はうれしいが、ダウンロードサービスを受けられないユーザーのことも考慮してほしかった。

福島県 せいたま プレイ時間……15時間

天空2

クロスレビュー平均点 7.3点 9.0点

グラフィックによってゲレンデの空気を非常にうまく出していてよいです。また、本当に懇切丁寧に教え、励ましてくれるチュートリアルモードには笑ってしまいました。モードの数も多く、自分の分身の作成も可能。エディットパーツもそれなりにあり、個性が出せるのはうれしいです。

大阪府 サファイア プレイ時間……20時間

Unreal Championship

クロスレビュー平均点 8.0点 8.0点

マップとルールを覚えたら左右のトリガで撃ちまくるだけ。アドベンチャー要素がいっさいないので快感だけを追い求められる。チーム戦で味方がうまく動いてくれなかったり、CPUの攻撃が妙に正確だったりといった欠点もあるが、それを補うシンプルな銃撃戦のおもしろさがある。

神奈川県 元気娘 プレイ時間……10時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所、氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

● 投稿のきまり ●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は5月10日(月)必着です

はちみつガーデン

とかよこ

その26.忘れもの -グーリーズ編-



www.coconuts-island.com

川柳流星群

めんどいな 日付設定 マジ辛い

山口県 央倫

●毎回コンセントを抜く節約上手さんの試練だニャ（宇）

Rbox ポイントランキング

4月30日現在（総集計まであと11号）

1	元気娘	神奈川県	1700
	デールテール	北海道	1700
3	MAZU	大阪府	1600
4	G.N.A	福岡県	1500
5	ウルヴィー	和歌山県	1200
	aj	愛知県	1200
	せいたま	福島県	1200
	やおま	愛知県	1200
9	北野正幸	大阪府	1100
10	GAMES BONO	高知県	1000
	雪泣手	茨城県	1000
12	NAO	宮崎県	900
	よっしー	埼玉県	900
14	HRS	京都府	700
	桂月すいか	兵庫県	700
	琴似	青森県	700
	朧月	富山県	700
	中尾勝夫	長崎県	700
	ブロッコ究	福岡県	700
	三嶋はつみ	東京都	700
	ミンテ・パスカル	滋賀県	700

募集中コーナーご案内

●人類からのメッセージ漫画：人類史上画期的な、4コママンガの4コマ目のみ募集！ 『オチた』と思わせる珠玉のコマを送ってね。ハガキ横サイズで！●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！



文・イラスト
大島直人
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
『プリンクス・ザ・タイムスイーパー』ディレクター

忙しくなればなるほど、新しいゲームのアイデアがフツフツとわいてくる。放置しておくとそのアイデアはドンドン成長してしまう。それはまるで新芽のように。春だなぁー。

その22　伝えたいことは短いほうがよい

ある編集者の方と話しているときに聞いた話だが、最近のユーザーは「○○系のゲーム」という表現を好むらしい。何か新しいゲームが発売されたとき、過去にあったゲームに近い内容のモノがあるかを捜し、そのゲームタイトルをカテゴリーとして、新しいゲームを表現するという。たとえば『バイオ』系、『無双』系といったように。これは、細かく説明せずにゲームの特徴を言い表す方法としては合理的でわかりやすい。いやいや、私自身も同じような表現を使っている。

ただ、そこでは「そういったわかりやすさがよい」ということではなく、ユーザーが「それなら○○を持っているからいらないや」と、新しいゲームに興味を持ってもらえなくなる、という話だった。制作側からすれば、「○○系」と簡単に表現されてしまわないゲームを作ろうと努力しているとは思うのだが、確かにそういうゲームは多い。

しかし、この「○○系」という表現が蔓延するのには理由がある。「短い表現で、それがどんなゲームなのかを伝えられる」という点だ。それはユーザーだけでなく、開発も、販売も、小売店も、きっと編集者の方も同じだと思う。

つまり、伝言は短いほうが伝えやすいということなのだ。説明が長くなるほど伝えにくいし、面倒である。まして、説明できないゲームなどは問題外。誰だって興味がわけば深く知りたくなるが、興味がなければ長い説明など聞きたくないのだ。新しい特徴があるにもかかわらず「○○系」と呼ばれてしまうゲームは、その特徴の説明が長いのかもしれない。

新しいゲームには、短く簡単に伝えられる、まさに脳天に直撃する爆弾のような特徴が必要になってくるのだ。その導火線は、短いほうがよい。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。79ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N°25 フランス発Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)

友だちの誘いで出会い系サイトに申し込んだフランス人。最初のデートでカゼをひいて1週間ほど倒れました。死んだらモテる意味ないじゃん。

もう一度、フィッシャー

よい子の皆さーん、あの『スプリンターセル』が帰ってきたよー！　1年間ちょっと経っただけで、さっそく続編が登場したのだー！　世界中でXboxユーザーに超アピールした、話題の特殊部隊シミュレーターが帰ってきた。その名は『SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow』。"ヒゲがついた金城 武"似の反アメリカテロ"スハジ サダーノ"が殺人ガス"パンドラ"を入手し、世界中を脅すわけ。何百万人を失うわけにもいかず、大統領がもう一度大エリート部隊のNSAに任せたのです。というわけで、"サム・フィッシャー"が戻ってきた。前作では潜入シミュレーターとして、革命的な光と影の表現管理により、敵の目から消えることができました。今度は外での任務も追加されたため、夜明けなどを意識しながらジャングルなどで移動することが大切。帰ってきたフィッシャーさんのアクションも新しくなって、さらにいろんなことができる。たとえば、口で笛などの音をマネして警備をごまかしたり、"スワット・ターン"という動きで一瞬だけドアの隣りで回転し、室内の様子をひと目で把握したり。便利なアクションがいっぱい。インターフェイスも便利になって、白ボタンのワンタッチだけで武器を切り替えられ、すべてのシチュエーションに対応できる。レーザーサイトも加わって、奇跡のようなヘッドショットも連発でできるけど、レーザーが敵の目と合っちゃうと、いる場所がバレるから要注意。警備兵はちょっとアタマがよくなったけど、アラート（警戒態勢）が複数のレベルに分けられ、発見されてもすぐゲームオーバーにはならなくなった。レベル1で警備兵たちが防弾ジャケットを着て、ヘッドショットでしか倒せなくなり、レベル2ではヘルメットもかぶるから、目と目のあいだを狙い撃つしかなくなる。そしてレベル3になると、ゲームオーバー。ミスしても、各ステージを研究しながらやり直すことで、シンプルに攻略できるようになります。

一段とスゴくなった「スプリンターセル」ですが、いちばんスゴいことはXbox Liveに対応してるってことなんです。ゲームモードは3つで、バトル形式。最大4人まで遊べて、片方がスパイ、もう片方が警備兵を担当するんです。警備兵は主観視点になって背後に誰かいるかがわかりにくいけど、ガス爆弾・レーダー・警備カメラなどのアイテムが使える。スパイは睡眠弾しか使えないけど、身が軽くて動きが速く、パイプなどにも上れる。Liveだから会話ができて、警備兵があるアイテムを入手したらスパイのあいだで情報を回したりと、無限の匂いがするマルチ・潜入。最初のモードでは、スパイがステージの中にあるいくつかのコンピューターをハックするのが目的だけど、ハック時は20秒間動けないうえ、コンピューターが警備兵にシグナルを送るからドッキドキ！ほかのルールでも、楽しさは変わらず。『スプリンターセル』シリーズの話題、まだまだ続くよ。



↑帰ってきたサム・フィッシャーさん。今回もいろいろスゴいけど、やっぱりLive対戦。楽しすぎ！

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：10 ゲーム依存症

好きなゲームにハマっているだけなら心配することはない。でも、それが病的な段階に達してしまうと医学的な治療が必要になる。病的な段階というのがゲーム中毒、つまりゲーム依存症だ。

テレビゲームに対する依存症の本格的な研究はまだ行われていない。だから、どのようなゲームをすると依存症になりやすいのか、どういう性格のプレイヤーが依存症になりやすいのか、そして、どのようなメカニズムで依存症を発症するのか、などまだわからないことが多いのが現状だ。

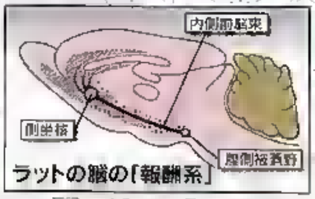
脳科学の分野では、依存症の発症はドパミンの分泌や受容と関係があるのではないかと考えられている。

脊椎動物の脳の中には、動物の行動を調整する"報酬系"と呼ばれる神経系が存在する。この"報酬系"が動物の快楽を求める行動にも密接に関係しているらしい。ときとしてその行動が暴走してしまい、麻薬や覚せい剤などの常習行動を起こす場合にも、"報酬系"が働いていることがわかっている。ドパミンは"報酬系"の末端のひとつである側坐核というところから放出されている。それを受け取る受容体はアミノ酸から構成されたタンパク質だ。受容体はタイプによって異なる機能をもっている。放出されるドパミンの分量の違い、あるいは受容体のタイプの違いによって、脳の状態が変化すると言われている。放出されたドパミンの影響を受けて、人間は環境に変化を求める行動をとるわけだ。

図に示したのは実験動物として有名なラットの脳の"報酬系"だ。人間の脳はもともと複雑なうえ、"報酬系"の部分が大脳皮質に覆われていてわかりにくい。そこで、組織蛍光法という方法で明らかになったラットの脳の"報酬系"の簡略図を掲げてみた。聞き慣れない部位の名前があるかもしれないけれど、位置や大きさは違うものの、人の場合も基本的には同じだと理解してかまわない。

薬物に対する依存症や賭博に対する依存症の場合、医学的な診断基準がすでに確立している。ところが、ゲーム依存症の場合は、まだ明確な診断基準が存在しない。診察する医師によって、依存症と診断されたりされなかったりしたのではたまらないから、早急に診断基準を確立すべきだろう。そうすれば治療の方針や内容も決めやすくなるはずだ。

ただし、ゲーム依存症を発症するのは極めてまれな場合であることは間違いない。



ラットの脳の「報酬系」

課外授業

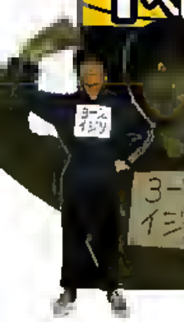
人間の脳は非常に複雑な仕組みなので研究が難しく、わからないことが多い。人間が快・不快を感じ、快楽を求める行動をとるメカニズム、さらにその行動が行き過ぎて依存症を引き起こすメカニズムもよくわかっていない。廣中直行氏の「人はなぜハマるのか」（岩波科学ライブラリ－80）と「快楽の脳科学－「いい気持ち」はどこから生まれるか」（NHKブックス976）は、心理学の知見なども参考に、脳科学の立場からハマるメカニズムを解明しようとしている。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

新 BRAVE GAMER REVOLUTIONS ブレイブゲーマーへの道 Vol.13

ブレイブゲーマーとは
全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。一年目。

オキテ
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は罰ゲーム。原稿締切時点で判定。



チャレンジャー
[illegible]
歴史シミュレーションブーム到来。「三国志IX」を購入しました。同じ題材で毎回違うシリーズ作品を出すコーエーに脱帽。それよりも「信長」を進めろ！ とか言わないでください……。

コラム枠に昇格（？）してしまいました！

祝リニューアル！ でも東大助教授の方と同じページだなんて、何だか顔を上げられない気分です。しかも、罰ゲームとかいうのもあるとかないとか。うまく言い逃れられるか……いえいえ、がんばります!!

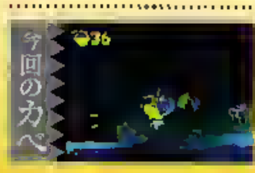
3/25 前号に続き『信長の野望 嵐世記』。史実では天下統一目前で命を落とした織田信長で開始します。

3/26 いきなりですが、信長にあまり思い入れがないせいか集中できてない気が……。僕の実家、広島県の名武将、毛利元就で再スタート！

3/27 Jリーグのサンフレッチェ広島のチーム名の由来は、"サン(3)"本の"フレッチェ(矢)"。「1本では折れてしまう矢も～」という毛利元就の逸話から、と聞いたことがあります。ホントかなぁ……？

3/28 内政をじっくりと進めて、戦闘への地盤はできてきました。

今回のカベ



←「クラッシュ」。潜水艦の操作が思うようにできず悪戦苦闘。

3/29 気分転換に「クラッシュバンディクー4」を始めます。5エリア、全25ステージ制覇が目標です。

3/30 大雨の中、お台場にお出かけ。みごとにカゼをひきました。

4/3 復調。クラッシュはバギーや潜水艦、飛行機にまで乗って、まるでガ○ャピンみたいです。でも潜水艦の操作にかなり手間取りました。

4/6 潜水艦ステージ以外は難なく突破して無事クリアー。敵のボスはなんとなく憎めなかったです。容赦なく蹴り飛ばしましたけど……。

4/7 『信長』途中経過です。長門から周防地方にかけて支配する一大勢力、大内家を刺激しないようにしつつ、徐々に領土を広げていきます。収入も増え、順調な気がします。

4/8 並行タイトルとして、4人小隊でミッションをクリアーしていく『ブルートフォース』を引き当てました。儲けました。これは攻略記事を担当したので、すぐ終わりそう。

4/10 10ミッション目まで終了。「神が～」と、たびたび豪快な狂信者っぷりを披露してくれるトカゲ男のブルータスが、僕のお気に入りです。

4/11 ラスボスと再会。もちろんボコボコに"され"ました。さすが首領……。3度目でなんとかクリアー！

4/12 おつぎは「エンター ザ マトリックス」。あのシリーズ映画と連動したストーリーが特徴です。

4/13 映画さながらの弾避けや格闘で、かなりマトリックスしてる気分。自然と身体がのけ反ってきます！

4/15 高速道路で、ビル上でと散々エージェントに追い掛け回されましたが、ゴースト編を滑り込みでクリアー。でも、映画は1作目しか見てないなんて言えやしない……。

ゴールまであと
118／143タイトル

審判の時間!!

4月の発売ソフト本数……5本
今回の消化ソフト本数……3本

バツゲーム決定!!

「この企画の"重み"が分かってんのか!?」と正座させられ、ヒザに"重み"を何台も積まれたままゲームをプレイ。地味にキツい仕打ちです。次回からは！



←昔、こんな姿の写真を何かの本で見ました。訴えてやる!!（涙）



基本システム&全キャラクター攻略を完全網羅

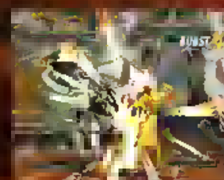
完成された対戦格闘ゲームほどおもしろいものはない。今回は対戦まえに覚えておきたい各システムや全キャラクターの攻略をたっぷりと掲載するぞ。これを読めばもう一人前だ!

A action	タイトル	ギルティギア イグゼクス シャープ リロード	
発売元	サミー	ジャンル	対戦格闘ゲーム
発売日	発売中(4月29日)	価格	5040円(税込)
開発	アークシステムワークス	著作者	
ブロック数	未定	対象年齢	12歳以上
システム対応	1～2人用 / Xbox Live		
その他	オリジナルシステム手帳インデックス同梱		

好きなキャラクターの基本テクニックを覚えよう

ついに攻略開始となった『ギルティギア イグゼクス#RELOAD』。このゲームにはさまざまなプレイモードがあるが、それを楽しむための第一歩はキャラクターを自在に動かすこと。今回は、全キャラクターの基本戦術と実戦で役立つ連続技を厳選して掲載。これを参考にして選んだキャラクターを動かしてみよう。

また、このゲームは非常に多彩なシステムが融合しているのも特徴のひとつ。各システムの操作や効果はもちろん、多くのシステムを覚えてそれを自在に操れるようになれば、さらに世界が広がるぞ。「どのシステムから覚えたらいいの?」という人のために、覚えてほしい順を追ってシステムを解説しているぞ。



←好きなキャラをしっかり動かせれば、爽快感抜群なゲーム。

スレイヤー SLAYER



無敵時間付きの必殺技を習得すれば、攻守両面で大幅戦力アップ!

スレイヤーはバックステップ中の無敵時間を必殺技に付加することができる。具体的にはマッパハンチなら←←↓↘→↗+ボタン、血を吸う宇宙なら→↘↓↙←←↖+ボタン。これで攻撃発生まで無敵時間を活用できるぞ。

無敵時間付加を覚えたら基本戦法に組み込もう。基本戦法は、ジャンプHSで跳び込むか、Kマッパハンチで横から突っ込むのが有効。接近したら近距離立ちS→遠距離立ちSと血を吸う宇宙でガードを崩そう。



↑ジャンプHSは迎撃されにくく、カウンターなら浮かせるぞ。

オススメ連続技

1. [近距離立ちS→遠距離立ちS]×2Ⓒ→Kマッパハンチ ⓇⒸ→立ちHS Ⓒ→PDステップ～パイルバンカー
2. 血を吸う宇宙×7→PDステップ～パイルバンカー
3. (画面端空中ヒット)➡+HSⒸ→PDステップ～パイルバンカー ⓇⒸ→➡+HS Ⓒ→PDステップ～パイルバンカー

イノ INO



特殊なダッシュ軌道を生かせば中段と下段を容易に揺さぶれる、起き攻めで一瞬で封殺するのが理想だ。

イノのダッシュは地上から浮き上がる特殊な仕様になっていて、ダッシュ中にジャンプ攻撃を出すことができる。このため、短いダッシュを使えばダッシュKと着地したあとのしゃがみKで簡単にガードを揺さぶれるのだ。

この攻めを展開するには、ケミカル愛情で牽制しつつ連続技などをヒットさせて、抗鬱音階を相手の起きあがりに重ねるのが有効。抗鬱音階のあとにす速くダッシュし、中段と下段、または通常投げで相手のガードを崩そう。



↑牽制に活躍するケミカル愛情。リーチの長いしゃがみSに毎回入力しておけば、ヒット時は連続技になるぞ。

オススメ連続技

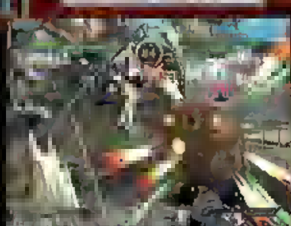
1. ダッシュK→[近距離立ちS→➡+P→立ちHS]Ⓒ→ジャンプSⒸ→ケミカル愛情 ⒻⓇⒸ→空中ダッシュHSⒸ→ケミカル愛情
2. 足払いⒸ→狂言desperate→立ちKⒸ→ケミカル愛情

ブリジット BRIDGET



サポート役のロジャーを最大限に活用して多彩な攻めを展開しよう。

YOYO配置からの攻めが強力なブリジット。遠距離立ちS→HSで相手の後ろに配置したら相手の反撃をYOYO引き戻しで潰しつつ連続技を狙い、遠距離戦で相手とのあいだにYOYOを置いたときは、相手の接近をロジャーハグやジャッグドロジャーで牽制しよう。これに加えるのがロジャーラッシュ。相手に重なるように出して、しゃがみKと➡+Kの中段で2択をかけたり、相手の頭上を空中ダッシュで通過するといいぞ。

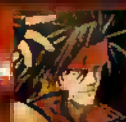


↑ロジャーラッシュを相手にまとわりつかせてガードを崩そう。

オススメ連続技

1. ダッシュ[立ちK→近距離立ちS→足払い]Ⓒ→キックスダート マイ ハート ⓇⒸ→➡+S ⒿⒸ→ジャンプ[S→⬇+S] ⒿⒸ→[S→⬇+S] ⒿⒸ
2. (YOYO配置済み)[遠距離立ちS→YOYO引き戻し]→空中ダッシュ[K→S→⬇+S] →近距離立ちSⒸ→ループ ザ ループ

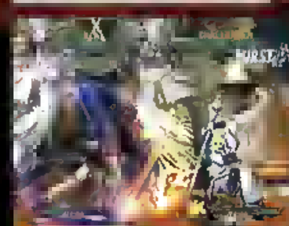
ソル SOL BADGUY



ガンフレイムを軸にした接近戦と、豊富な対空兵器で相手の動きを完全に封じよう。

ソルはガンフレイムにフォースロマンキャンセルをかけて攻めるのが基本戦法。火柱を盾にしつつダッシュで接近し、ガトリングとぶっきらぼうに投げるで2択を迫ろう。とくに画面端では強力な連続技を狙えるので、積極的にラッシュをかけること。

いっぽう中間距離では遠距離立ちSの牽制と立ちKの対空が有効。もしも相手に接近されたらヴォルカニックヴァイパーをロマンキャンセルして形勢逆転を狙おう。



↑ガンフレイムを盾に接近してガードを崩すのがソルの代名詞。

オススメ連続技

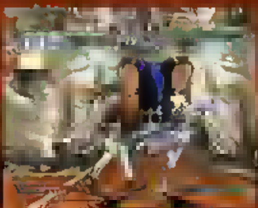
1. (画面端)[しゃがみK→➡+P]→[立ちK→しゃがみHS]ⒽⒿⒸ→ジャンプD×2→(着地)(ダッシュジャンプD×2→(着地))×2→ダッシュジャンプ[K→D]ⒿⒸ→DⒸ→Sヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし
2. ぶっきらぼうに投げる→しゃがみHSⒽⒿⒸ→ジャンプSⒿⒸ→[S→HS]Ⓒ→ヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし

連続技の表記　S:スラッシュ攻撃　HS:ハイスラッシュ攻撃　P:パンチ攻撃　K:キック攻撃　D:ダスト　Ⓒ:キャンセル　ⒿⒸ:ジャンプキャンセル　ⒽⒿⒸ:ハイジャンプキャンセル　ⓇⒸ:ロマンキャンセル　ⒻⓇⒸ:フォースロマンキャンセル　[　]:ガトリングでつなぐ場合　(　):同じ操作をくり返す場合　→:連続入力系の技のつなぎを表記　(着地):着地がわかりにくい場合に表記

最初に理解すべき最重要システムはコレだ!!

テンションゲージを溜める

テンションゲージはさまざまな行動をするために必要なゲージで、攻撃を当てれば溜まるのはもちろん、前進or前方ジャンプで相手に接近するだけでも溜められる。逆に相手から離れるように動くとネガティブな行動と判断されて、テンションゲージの溜まり具合が悪くなるので注意。最悪の場合、ゲージが一気にゼロになってしまうのだ。



←テンションゲージは前に歩くだけでも溜められるが、相手から逃げるような動きをすると溜まりにくくなる。攻め続けるのが理想だ。

サイクバーストを忘れずに

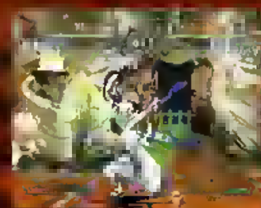
サイクバーストは、相手の攻撃を受けている最中でも使える緊急回避に最適の技で、1試合にだいたい2回程度しか使えない貴重な攻撃だ。通常時に使うと黄色、相手の攻撃を受けたときに使うと青色に光り、黄色の場合は相手に当てるとテンションゲージがMAXになるぞ。青色の場合はガードされるとスキがあるので注意しよう。



←ラッシュを簡単に切り返せるサイクバーストは、そう何度も使えないので温存しがち。使わずに負けたら損なので、絶対にどこかで使おう。

フォルトレスディフェンスでガード

フォルトレスディフェンスは、跳び込んだときに相手が地上対空技を使ってきそうなら迷わずに使おう。着地まえに少しだけフォルトレスディフェンスを使えば、テンションゲージをあまり消費せずにガードすることができるはず。またラッシュを受けているときに使えば相手との間合いを離すことができるので、適度に使うと効果的だ。



←相手が対空技で返してきそうならフォルトレスディフェンスでガード。ジャンプの頂点を過ぎたあとに使うかどうかの判断をするといい。

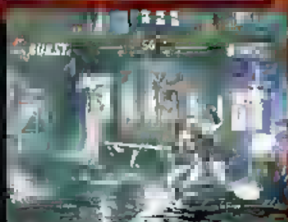


カイ KY-KISKE

遠距離戦から近距離戦までこなす穴のない戦術で、じっくりと相手を追いつめよう。

遠距離ではSスタンエッジと空中HSスタンエッジを多用して相手を牽制していこう。これを嫌がって跳び込んできた相手を➡+Pで迎撃して空中連続技を決めるのだ。

ダウンを奪ったら起き攻めの出番で、HSスタンエッジか➡+HSを重ねたあとに、ダッシュ投げとしゃがみKからの連続技を狙おう。➡+HSと近距離立ちS→➡+Kをガードさせて、相手のガードバランスを上昇させてから2択を迫ると効率がいいぞ。



↑画面端の起き攻めでは低空のジャンプDを重ねるのも強力。

オススメ連続技

1. グリードセバー→ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみHS](C)→HSヴェイパースラスト
2. 通常投げ→ダッシュ[➡+P→近距離立ちS](JC)→ジャンプ[K→S](JC)→ジャンプ[S→HS](C)→ヴェイパースラスト
3. ➡+HS→ダッシュ[近距離立ちS→➡+K]×2→足払い

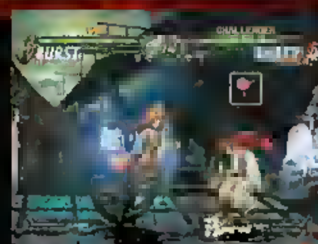


メイ MAY

小柄な体に似合わずパワフルなメイ。フォースロマンキャンセルを駆使して連係と連続技を作ろう。

中間距離ではSとHSが活躍する。とくに立ちHSは攻撃判定が強力で、置いておく感じで使えば対空になることもあるくらいだ。通常技の牽制に混ぜて使うのがイルカさん・横or縦。近距離ならばフォースロマンキャンセルをして空中ダッシュをすると相手を固めることができる。

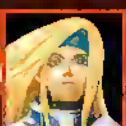
遠距離では拍手で迎えてくださいを設置して、その真下で待つのもいいだろう。相手が接近してきたらイルカを発射して、それを起点にして攻めるわけだ。



↑立ちHSにダストアタックを入れ込んでおけばヒット時に連続技になる。

オススメ連続技

1. 足払い(C)→HSイルカさん・横(FR)→ジャンプHS→(着地)空中ダッシュ[K→HS]→(着地)ジャンプ[K→D](JC)→[HS→D]
2. ダスト~ホーミングジャンプ→HS×2→[S→HS→D](JC)→[HS→D]
3. オーバーヘッド・キッス→しゃがみS(C)→イルカさん・縦

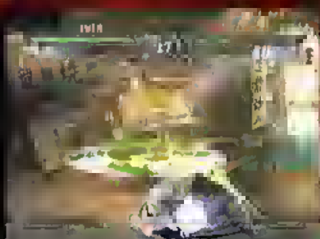


ミリア MILLIA RAGE

ヒットアンドアウェイをくり返し、ダウンを奪ったらタンデムトップを使った起き攻めだ。

一度ダウンを奪えば、HSタンデムトップにフォースロマンキャンセルをかけて重ねるのが強力。これによって通常攻撃→タンデムトップ→通常攻撃と連係させられるので、しゃがみSと低空のバッドムーンで2択を2回仕掛けられるぞ。

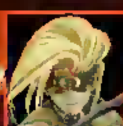
この起き攻めに持っていくには空中連続技でジャンプHSを当てたり、足払いを当てればいい。中~遠距離では立ちPの対空技を重視して待ち、迎撃に成功したら空中連続技を決めていこう。



↑HSタンデムトップを重ねて何度も2択を迫れば簡単にガードを崩せる。

オススメ連続技

1. [しゃがみS→しゃがみHS]→ジャンプ[S→P→S→HS](C)→サイレントフォース→ダッシュしゃがみHS→[S→P→P→HS]
2. 通常投げ→ダッシュ[近距離立ちS→立ちHS]→[S→P→P→HS]
3. ➡+K(C)→エメラルドレイン→ダッシュしゃがみHS→[S→P→P→HS]



エディ EDDIE

攻めも守りもエディを最大限に活用することで鉄壁になる。エディを盾にする動きを模索してみよう。

間合いが遠いときはエディを召還して対空攻撃で待ったり、しゃがみSとインヴァイトヘルで牽制する。対空では➡+PとしゃがみHS、またはふだんからジャンプDを置いておく動きをするといい。

起き攻めでは移動攻撃を重ねて本体も同時に追いかけよう。ここから立ちKやダムドファングでガードを崩すといい。エディ召還の連係はいくらでも作れるので、トレーニングモードでオリジナルパターンをいくつも作るといいぞ。



↑究極の連係キャラクターなので、パターンをつねに研究することが重要。

オススメ連続技

1. ダッシュ[立ちK→近距離立ちS→足払い](C)→アモルファス
2. (画面端、エディ召還済み)ジャンプK(JC)→[S→HS]→移動攻撃→ダスト~ホーミングジャンプ→D→K(C)→シャドウギャラリー
3. (空中ヒット)➡+P→[K→S→HS→D]

攻撃的システムを覚えてラッシュをかけよう

強力な覚醒必殺技を出そう

テンションゲージを50パーセント消費して出せる覚醒必殺技は，画面が赤く光っているあいだは相手のサイクバーストを封印することができるため、安定したダメージを奪える。連続技に使った場合はロマンキャンセルを使ったほうが威力が高くなることがほとんどだが，最初のうちは覚醒必殺技で十分。確実にダメージを奪え！



⬅連続技に覚醒必殺技を使うと，画面が赤くなっているときは相手のサイクバーストを封じることができる。安定したダメージを奪えるのだ。

ロマンキャンセルを駆使する

ロマンキャンセルは攻撃ヒット時にその硬直時間をゼロにするシステム。連続技で活躍するのはもちろん，スキの大きい無敵技に使えば相手のラッシュを安全に切り返せるぞ。また，特定のタイミングに設定してあるフォースロマンキャンセルは強力なものが多いため、トレーニングモードで練習して失敗しないようになれば心強い。



⬅無敵技にロマンキャンセルを使えば，相手のラッシュを切り返しつつ連続技や連繋へ持ち込める。ぜひとも使いこなしてもらいたい。

ジャンプキャンセルで連続技を狙え

設定されている通常技を相手に当てたときに左スティックを上方向へ入力すれば，その技の硬直時間をジャンプでキャンセルできる。地上通常技→ジャンプキャンセル→ジャンプ攻撃→ジャンプキャンセル→ジャンプ攻撃とつないで空中連続技を作るのが第一歩だが、慣れてきたら連繋に混ぜることで多彩な攻めを展開できるぞ。



⬅ジャンプキャンセル可能な技に経由させて，空中連続技を発展させよう。上方向へ入力するタイミングは通常技を当てた瞬間がベストだ。

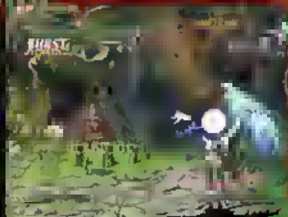
ポチョムキン



圧倒的破壊力を見せつける接近戦に持ち込むまでが腕の見せどころ。

ポチョムキンバスターとガトリングによる2択が非常に強力なので，ポイントになるのはいかに接近するかということ。

中〜遠距離では前後に動きながら少しずつテンションゲージを溜め，相手の跳び込みには➡＋P，地上からの接近には足払い，飛び道具にはF.D.B.の跳ね返しを使って接近しよう。逆に相手が動かないようなら，ハンマーフォールブレーキで接近し，スライドヘッドで転ばせるといいぞ。



⬆起き攻めではハイジャンプSを重ねて，着地で2択を迫ろう。

オススメ連続技

1. [立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い]
2. (画面端)ポチョムキンバスター→しゃがみHS(C)→ヘブンリーポチョムキンバスター
3. (カウンターヒット)F.D.B.→ヒートナックル(RC)→ジャンプHS→[近距離立ちS→遠距離立ちS](C)→ヒートナックル〜ヒートエクステンド

チップ

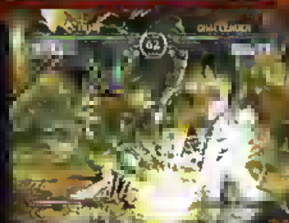


手数で相手を圧倒できるが，防御力が低いのでガードのうまさも重要なキャラだ。

遠距離立ちSと足払い，そしてダッシュ➡＋Pなどで相手の行動を封じつつ，烈掌を出して相手を固めたり，空中ダッシュHSで跳び込んでいくのが基本戦法。

中〜遠距離では穀式迷彩を使って姿を消すのが重要で，つねに姿を消すようにすれば相手に捉えられることも少なくなるぞ。

あとはダウン追い打ちでγブレードを当て，通常技キャンセル穀式転移で移動しつつ空中投げを狙うパターンを作ればいい。

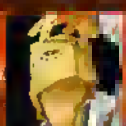


⬆ダウン追い打ちにγブレード。追撃と空中投げを狙おう。

オススメ連続技

1. ダッシュ[近距離立ちS→遠距離立ちS](C)→烈掌〜龍砕(RC)→ダッシュ[近距離立ちS→➡＋P]×2→足払い→γブレード→ダッシュ[近距離立ちS→➡＋P→近距離立ちS→立ちHS]
2. βブレード(RC)→[近距離立ちS→立ちHS](JC)→ジャンプ{[P→K→S](JC)}×2→HS(C)→βブレード

ファウスト



ランダム性の強い技も多いが，それに対応した動きができると強力。

遠距離戦はリーチが長い遠距離立ちSをキャンセルして，何が出るかな？やレレレの突きを出すのが基本。対空技は立ちKや➡＋Pが強力だ。これらで牽制しつつ，何が出るかな？で出たアイテムがメテオやちびファウストのときは，その攻撃に合わせて攻めるといい。近距離ではドリルキックを入力した瞬間にフォルトレスディフェンスを出すと空中でジャンプ軌道を変えられることを利用し，ジャンプKで中段を狙うと効果的だぞ。



⬆ちびファウストやメテオを盾にして攻めていくと相手は対応しづらい。

オススメ連続技

1. [しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS](C)→槍点遠心乱舞(RC)→ダッシュ立ちK(JC)→ジャンプK(JC)→[K→P→HS]
2. (画面端)メッタ斬り→[立ちP→しゃがみS](JC)→[K→S→HS]
3. 通常投げ(RC)→立ちK(JC)→ジャンプ[K→P→HS]

梅喧



畳替しを重ねる起き攻めに持ち込んで，純粋な2択でガードを崩していこう。

中間距離ではバックジャンプ畳替しと遠距離立ちSorしゃがみS→蚊鉤で牽制する。また足払いで転ばしたり，空中ダッシュSやジャンプHSで跳び込んでもいいぞ。

接近戦では畳替しをフォースロマンキャンセルして相手を固め，しゃがみKとジャンプ直後に出す妖斬扇で2択を迫ろう。

また，各種ガードキャンセル技は裂羅が抜きんでて強力。フォースロマンキャンセルと併用すれば守りは完璧になるぞ。



⬆蚊鉤はヒットorガードor空振りのどれでもフォローが効く。

オススメ連続技

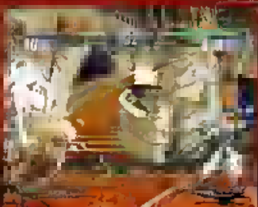
1. (画面端)足払い(C)→畳替し(FRC)→ハイジャンプ[P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]→(着地)遠距離立ちS(JC)→ジャンプ[S→D]
2. 低空妖斬扇(RC)→畳替し→(着地)ダッシュジャンプ[S→P→K](JC)→[S→D]
3. (カウンターヒット)妖刺陣→[➡＋HS→足払い](JC)→ジャンプ[S→P→K](JC)→[S→D]

連続技の表記
S：スラッシュ攻撃　HS：ハイスラッシュ攻撃　P：パンチ攻撃　K：キック攻撃　D：ダスト　(C)：キャンセル　(JC)：ジャンプキャンセル　(HJC)：ハイジャンプキャンセル
(RC)：ロマンキャンセル　(FRC)：フォースロマンキャンセル　[　]：ガトリングでつなぐ場合　{　}：同じ操作をくり返す場合　〜：追加入力系の技のつなぎを表記　(着地)：着地がわかりにくい場合に表記

防御システムを駆使して相手のラッシュをしのごう

ダウン復帰で連続技を回避

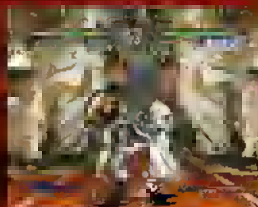
このゲームでは相手の攻撃を食らって空中にいるあいだは完全に無防備なため、永遠にお手玉状態となってしまう。そこでダウン復帰の出番。ダウン復帰は空中でのやられ状態から復活するシステムで、成功するまで何度も入力することが重要。また、左スティックとの組み合わせで前方、後方、その場の3種類から復帰する方向を選択できる。



⬅地上から浮かされた場合や、空中で相手の攻撃を食らったときは絶対にダウン復帰をすること。3種の方向を使い分けて相手から逃げよう。

デッドアングルで切り返す

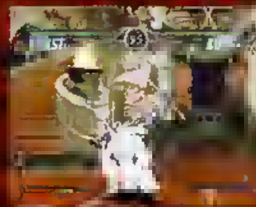
相手の攻撃をガードしたときに出せるデッドアングルアタックは、一定時間は無敵状態なので相手の攻撃を切り返しやすい。スキの少ない技に合わせるとガードされてしまうこともあるが、相手が攻撃に夢中ならヒットしやすいぞ。相手のラッシュが継続してしまうとダメージを受けやすいので、使うときは早めに使うといいだろう。



⬅デッドアングルアタックは相手がラッシュを重視していると当てやすい切り返し技。早めに使って相手に主導権を握らせないようにしたい。

直前ガードで硬直を短くする

相手の攻撃が来る瞬間にガード入力をすると、直前ガードになって体が白く光る。無闇に狙っても失敗しやすいので、相手のガトリングコンビネーションに狙ったり、飛び道具へ狙っていこう。うまく直前ガードに成功すれば、ガード状態で硬直している時間を短くすることができるうえに、微量ながらテンションゲージも溜まるぞ。



⬅直前ガードに成功すると体が白く光る。成功すればガード硬直時間が軽減するので、ふだんは反撃できない技に反撃が狙えることもある。



紗夢 JAM KURADOBERI

空中ダッシュと近距離戦の固めに定評のある紗夢。朝凪の呼吸を使って連続技を発展させよう。

紗夢を扱うときに覚えたいのが、低空空中ダッシュ。地上から↗↖と入力して最低空の空中ダッシュが出せると、遠距離立ちSや➡+Kから空中ダッシュPが連続技になる。これは連携としても優秀で、しゃがんでかわす相手には空中ダッシュした瞬間に逆鱗を出せばいい。

また、ガトリングで足払いにつなぎ、朝凪の呼吸or起き攻めを仕掛けるのも強力。起き攻めはハイジャンプ後に低空で空中ダッシュ攻撃を出すのが有効だ。



⬆朝凪の呼吸は龍刃を強化する。連続技の大幅な威力アップが望める。

オススメ連続技

1. [立ちK→➡+K](JC)→空中ダッシュ[P×3→HS]→[立ちK→足払い]
2. ダスト〜ホーミングジャンプ→HS×5(C)→龍刃〜旋樓閣〜逆鱗
3. 通常投げ(RC)→[近距離立ちS→遠距離立ちS](JC)→ジャンプHS(C)→龍刃〜旋樓閣〜逆鱗



ジョニー JOHNNY

LV2ミストファイナーを使った連続技をマスターし、圧倒的な破壊力を身につけよう。

通常技をミストファイナー構えキャンセルをして硬直時間をなくすか、グリター イズ ゴールドにつないでダッシュから固めるのが強力な戦法。グリター イズ ゴールドがヒットしてミストファイナーがLV2になったら、通常技でヒット確認をしてミストファイナーを連続技にしよう。

また、空中からディバインブレイドフォースロマンキャンセルを使えば、上から攻めることも可能。多用するといい。



⬆ディバインブレイドで上から固めるのも非常に強力だ。

オススメ連続技

1. [立ちK→立ちHS](C)→LV2ミストファイナー・中段→➡+K→ジャンプ[K→S](JC)→[K→S→D](C)→燕穿牙
2. (画面端)低空燕穿牙(RC)→空中ダッシュ[K→S→D]→(着地)ジャンプK(JC)→[K→S→D](C)→燕穿牙
3. 通常投げ→ジャンプ[K→S](JC)→[K→S→D](C)→燕穿牙



アクセル AXL LOW

長いリーチで相手を寄せ付けず、鎌閃撃で相手を固めて一気にケリをつけよう。

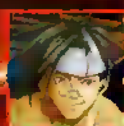
遠距離戦では立ちP、ジャンプS、しゃがみHS、鎌閃撃といったリーチの長い技で相手の接近を阻止していく。相手がガードしがちになったら、➡+HSと鎌閃撃フォースロマンキャンセルのふたつを軸にして相手を固めていこう。➡+HSのあとはダッシュ投げ、足払いなどで2択を迫るのが目的で、鎌閃撃は相手のガードバランスを容易に点滅させることができるので固める目的で使う。カウンターヒット時の連続技も練習しておけば完璧だ。



⬆鎌閃撃でガードバランスを溜めて、カウンターヒットを期待しよう。

オススメ連続技

1. (画面端)[立ちK→足払い](C)→鎌閃撃(FRC)→ダッシュ{[立ちK→近距離立ちS](C)→アクセルボンバー}×2
2. 通常投げ→鎌閃撃
3. S弁天刈り(RC)→ダッシュジャンプK(JC)→[HS→D](C)→アクセルボンバー

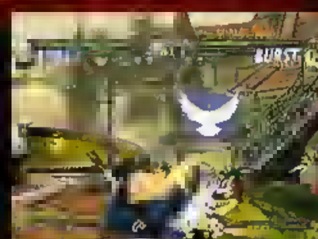


闇慈 ANJI MITO

起き攻めの同時攻撃へ持っていくまではガードポイントを軸にしてじっくりと戦うことが重要。

ガードポイントのある立ちHS、➡+HS、➡+Kが主力技になり、出した瞬間に紅の入力をしつつ連携を組むといい。立ちHSは遠距離で使ってヒット時は一誠奥義「彩」につなぎ、➡+HSはダッシュから使って疾を出していく。➡+Kはガトリングと併用して近距離の固めで使おう。

いったん相手をダウンさせたら、起きあがりに疾を重ねてダッシュからガトリングで攻める。疾の落下部分としゃがみSを同時に当てつつ再びダウンを奪おう。



⬆ダッシュからのガトリングはしゃがみ状態で[P→K→S]とつなごう。

オススメ連続技

1. ダッシュ[しゃがみK→しゃがみS→足払い](C)→S風神(RC)→ダッシュ立ちP→ハイジャンプ[S→P→S→D]
2. [しゃがみS→足払い](C)→一誠奥義「彩」→ハイジャンプ[S→P→S→D]
3. 空中投げ→立ちP(C)→陰→ハイジャンプ[S→P→S→D]

その他の重要なシステムをチェック

ガードバランスに注意

ガードバランスは相手の攻撃をガードすると上昇し、相手の攻撃を食らうと減少する仕組み。このゲージが溜まっていると相手の連続技の威力が高くなりやすい。ラッシュを受け続けてガードバランスが溜まってしまうと非常に危険なので，デッドアングルアタックやフォルトレスディフェンスを駆使して溜めないようにしよう。



⬅ガードバランスが点滅してしまうと，相手の攻撃を受けたときに無条件でカウンターヒットになってしまう。こうなるまえに対処しよう。

ダストアタックで空中連続技を狙え

ダストアタックの連続技は特殊なので，つぎの点に注意して連続技を決めよう。1：ダストアタックを出したあとは画面が赤くなるまで左スティックを上方向へ入れ続ける。2：相手を追いかけるようにジャンプしたらHSボタンやDボタンなど，ダメージの高い攻撃をす速く2～3発当てる。3：背景が赤くなったあとは通常のジャンプ状態と同じ。



⬅ダストアタックの連続技は慣れないとしっかり決めるのが難しい。通常のジャンプ状態になるまで左スティックを上に入れ続けるのが重要。

カウンターヒットを見逃すな

相手の攻撃が出るまえに攻撃を当てるとカウンターヒットが発生する。カウンターヒットの効果は相手ののけぞり時間が長くなること。また，技によってはダウン復帰できないようになる，よろけ状態を誘発，カウンターヒット時のみ浮かすこともできる。どれも見逃せない効果なので，自分のキャラクターの技を調べてみよう。



⬅カウンターヒット時の恩恵は，のけぞり時間の延長だけとは限らない。ソルのしゃがみHSはカウンターヒットになると相手を浮かすぞ。

ヴェノム VENOM



ボール生成で画面全体を攻撃して，戦いの主導権を握ることが何よりも先決となる。

遠距離立ちSや➡+HSをキャンセルしてボールを生成し，そのボールを打ち出し続けるかボールを盾に接近するのが基本戦法。ボールはS生成→P生成→立ちPで打ち出すか，K生成→ジャンプKで打ち出しつつ空中ダッシュで追いかけるパターンなどがオーソドックス。いったん接近したら，通常投げを決めるか低空マッドストラグルで中段を狙い，足払いをヒットさせたらボール生成をしつつ瞬間移動を使った起き攻めをするのが有効だ。



⬆遠距離は牽制用、近距離は起き攻め用のボール生成を練習するといい。

オススメ連続技

1. ダッシュ[しゃがみK→しゃがみS→足払い]Ⓒ→HSスティンガーエイム(FR)→➡+HSⒸ→HSダブルヘッドモービット
2. マッドストラグル→近距離立ちSⒸ→デュービスカーブ→しゃがみSⒸ→HSスティンガーエイム(FR)→➡+HSⒸ→HSダブルヘッドモービット

テスタメント TESTAMENT



設置系の技で城を構え，相手がダウンしたら2択を仕掛けよう。

相手と自分のあいだにゼイネストとHITOMIを設置して接近を阻止したら，エグゼビーストやファントムソウル、ジャンプDなどで牽制しよう。いったんダウンを奪ったら，ダッシュで接近してゼイネストを置き，しゃがみKと➡+Pで2択を仕掛ける。どちらもヒット時はグレイヴディガーにつないで大ダメージを奪えるぞ。また，エグゼビーストにフォースロマンキャンセルをかけてダッシュで攻めるのも有効な戦法だ。

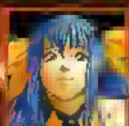


⬆設置系の技を置きつつエグゼビーストで牽制していくと有効。

オススメ連続技

1. (画面端近く)[しゃがみK→近距離立ちS]Ⓒ→ナイトメアサーキュラー→立ちHSⒸ→グレイヴディガー→近距離立ちSⒿ→ジャンプ[K→S]Ⓙ→[K→D]Ⓒ→グレイヴディガー
2. (しゃがみヒット)[➡+P→近距離立ちS→立ちHS]Ⓒ→{エグゼビースト(FR)→ダッシュ[立ちK→近距離立ちS→立ちHS]Ⓒ}×2→グレイヴディガー

ディズィー DIZZY



各種飛び道具は牽制と固めに最適。順番に出してから攻めよう。

遠距離戦ではよく話し相手になってくれますと木の実をとる時に使ってたんですを順に出して牽制する。相手が地上から接近して来るようなら，足払いや魚を捕る時に使ってたんですでダウンを奪い，ジャンプから接近してくるならよく話し相手になってくれますを盾にしてしゃがみHSで迎撃するか，何もないときはしゃがみSで落とそう。近距離戦ではPよく話し相手になってくれますを盾にして，しゃがみK，投げを何度も仕掛けるといい。

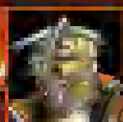


⬆ディズィーの空中投げは追撃に補正が入らないので積極的に狙おう。

オススメ連続技

1. [立ちK→立ちHS]Ⓒ→魚を捕る時に使ってたんです(FR)→空中ダッシュ[P→HS]→(着地)ジャンプ[P→S]Ⓙ→[S→D]
2. 通常投げ→ダッシュ[しゃがみP→近距離立ちS]Ⓒ→魚を捕る時に使ってたんです(FR)→ダッシュしゃがみHSⒸ→魚を捕る時に使ってたんです

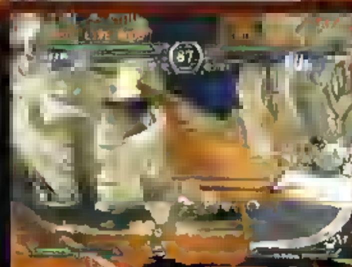
クリフ KLIFF



巨大な業物を使いこなすクリフは，動作スピードは遅いものの抜群の攻撃性能を持っているぞ。

クリフはリーチの長いしゃがみSで牽制し，跳びこんできた相手を➡+Pで迎撃するのがかなり強力。最大の目的はリフレクスロアを決めることで，しゃがみSを出すときにコマンド入力をしておいて，ヒット時はボタンを押す，という入力をマスターしてほしい。また，足払いやガトリングヒット時も狙っていこう。

跳び込みから攻めるときに使いたいのは，早めのジャンプHSとジャンプD，四股落としの3つ。これを使い分ければ迎撃されにくいぞ。



⬆しゃがみSがかなり強力なので，先端を当てる牽制がオススメだ。

オススメ連続技

1. (空中ヒット)[➡+P→近距離立ちS](HJ)→ジャンプ[K→S]Ⓙ→[S→HS]
2. 足払いⒸ→リフレクスロア→近距離立ちS Ⓙ→ジャンプS Ⓙ→ジャンプS
3. [しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS]Ⓒ→頭蓋砕

連続技の表記
S：スラッシュ攻撃　HS：ハイスラッシュ攻撃　P：パンチ攻撃　K：キック攻撃　D：ダスト　Ⓒ：キャンセル　Ⓙ：ジャンプキャンセル　(HJ)：ハイジャンプキャンセル
(RC)：ロマンキャンセル　(FR)：フォースロマンキャンセル　[ ]：ガトリングでつなぐ場合　{ }：同じ操作をくり返す場合　～：追加入力系の技のつなぎを表記　(着地)：着地がわかりにくい場合に表記

細かいシステムも忘れないように

3つの細かいシステム

いままで紹介したシステム以外ではダウン追い打ち、よろけ、気絶といった3つのシステムがある。

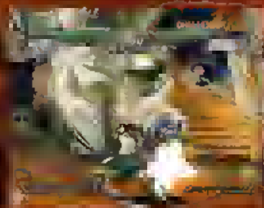
ダウン追い打ちはその名のとおりダウン状態の相手に攻撃することで、ダメージが低いことと相手がすぐにダウン復帰を取れるのが特徴。

よろけは左スティックで回復できるやられ状態で、よろけている相手には投げを連続ヒットさせられるぞ。

気絶は左スティックで回復できるものの、無防備な時間が非常に長い。攻撃力の高い技を続けて何発も当てると気絶状態にしやすいので覚えておこう。



➡ダウン追い打ちから連繋を作ってもいいぞ。



⬅よろけ状態は相手に回復される可能性がある。



ジャスティス

すべての面で性能がいいジャスティス。唯一の弱点は背が大きいことだけ……。

中間距離の牽制ではしゃがみSとミカエルソードを多用する。ミカエルソードは攻撃範囲が広くて反撃も受けにくいため、相手がガードしがちになるまで出し続けていい。相手の動きを封じたらN.B.を盾にしつつ地上からダッシュで接近してガトリングを狙おう。ここでは足払いやミカエルソードにつなぐことを優先し、これらを決めたあとは➡+PとしゃがみKで2択を迫る。どちらもミカエルソードにつないで起き攻めをループさせよう。



⬆とにかくミカエルソードが強い。牽制から起き攻めまで大活躍するぞ。

オススメ連続技

1. [しゃがみK→近距離立ちS→足払い](C)→ミカエルソード
2. ヴァルキリーアーク→➡+HS(JC)→ジャンプ[S→HS]
3. ダッシュ➡+P(C)→N.B.(JC)→➡+HS(JC)→空中ダッシュS(JC)→[P→HS]→(着地)立ちP(JC)→ジャンプ[P→HS]

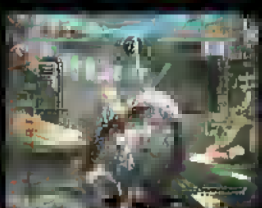


ザッパ

4種の憑依状態の特徴を把握して、それぞれの状態で戦えるようになろう。ラオウ憑依までは辛抱しよう。

●無憑依状態の動き

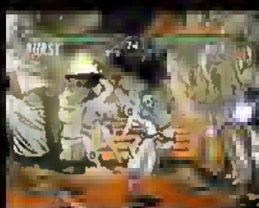
無憑依状態はリーチが短いものの、ダッシュからこんにちわ三匹のムカデを当てて霊魂を稼げば、連続技で一気にラオウを憑依させることが可能。しかし、ダッシュで接近しづらい相手や、ガードが固い相手にはあまり機能しないので無憑依状態は止めておくこと。



⬅無憑依状態はこんにちわ三匹のムカデが頼り。

●幽霊憑依時の動き

幽霊が憑依しているときは、遠距離立ちSが優秀な牽制技。キャンセルでそのまま返ってこないで下さいを出して相手を固めよう。画面端ならジャンプ上昇中にHSを出し、着地後に立ちP→近距離立ちS→立ちHS→ジャンプキャンセルとつなげば固めがループする。



⬅遠距離立ちSを軸に相手を固めて端へ追い込む。

●剣、犬憑依時の動き

剣憑依時は近づくと逝きますと、ジャンプHSで牽制する。たまに痛そう、っていうか痛いで突進して霊魂を稼ごう。

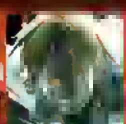
犬憑依時はガードを固めて犬対空攻撃で迎撃するのが基本だ。ガード中でも犬攻撃を出せるので、これで守りを固めよう。相手が手を出さなくなったら逆にガトリング→犬突進攻撃→ダッシュガトリングとつないで、ラッシュをかける。ラッシュ中は➡+HSで中段を狙えばガードされにくいぞ。

●ラオウ憑依時の動き

ラオウを憑依させたら効果時間中に確実に相手を倒したいところ。ダークネスアンセムを盾に接近し、しゃがみSとダストアタック、または投げでガードを崩そう。割り込んでくる相手や空中に逃げる相手へはラストエドガイを当てればいい。ラストエドガイはロマンキャンセルと併用して使おう。なお、各種選択肢がヒットしたときに備えて、体力を5~8割程度奪う連続技をトレーニングモードで練習しておこう。

オススメ連続技

1. (無憑依)ダッシュ足払い(C)→こんにちわ三匹のムカデ(RC)→{ダッシュ立ちP(C)→こんにちわ三匹のムカデ(RC)}×2
2. (犬憑依)ダッシュ{[しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS]→犬攻撃D}×3~5
3. (剣憑依)➡+HS(C)→近づくと逝きます(RC)→近づくと逝きます
4. (幽霊憑依)ジャンプHS→[近距離立ちS→立ちHS](JC)→[K→P](JC)→[P→D]
5. (ラオウ憑依)ラストエドガイ(RC)→ダッシュ➡+HS(C)→ダークネスアンセム~追加入力→{➡+HS(C)→ダークネスアンセム}×2~4



ロボカイ

電力ゲージや温度計など、ほかにはないものばかりの特殊なキャラクター。

●電力ゲージの仕組み

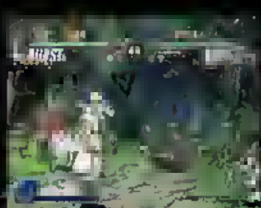
電力ゲージは10分割されたテンションゲージと考えるといい。電力ゲージに対応した必殺技を使用すると、1目盛り消費しつつ目盛りの量に応じて必殺技のLVが変化する。0~1目盛りならLV1、2~5目盛りまでがLV2、6~10目盛りがLV3となるのだ。



⬅しゃがみDのシートの上なら自然に電力が増加。

●温度計の仕組み

温度計はメーターが真下までくるとオーバーヒートが発生し、ダメージを受けつつダウンしてしまう。メーターは徐々に減少するほか、ダッシュや➡+HSを出せば減少するが、さまざまな技で温度が上昇するので、ロボカイの顔を見つつこまめに放熱しよう。

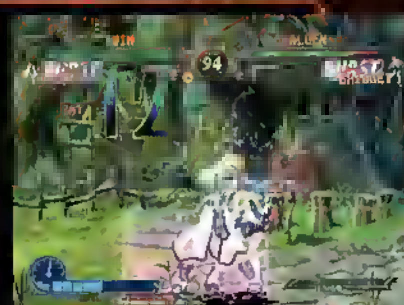


⬅オーバーヒートまえに放熱するのが重要だぞ。

●基本戦術

しゃがみDを使って電力ゲージをどんどん溜め、相手が接近してくるなら遠距離立ちSで追い払っていく。電力が溜まったら、LV3町内カイばーげんを出して、分裂した弾を盾にしつつ空中ダッシュSやHSで接近しよう。

近距離戦では立ちPを多用して固めつつ、しゃがみKとカイ電波で相手のガードを崩そう。どちらも決定力のある連続技が可能なので、しっかり練習しておくこと。これ以外に覚えておきたいのが立ちHSフォースロマンキャンセル。この技は攻撃発生が早いので、相手の連繋に割り込むときや連続技で活躍する。



⬆相手の真下にしゃがみDを置いてカイ電波を決めると、相手のテンションゲージ量にかかわらず最大量を吸収するぞ。

オススメ連続技

1. [しゃがみK→しゃがみS→立ちHS](RC)→ダッシュジャンプ[S→P](JC)→[S→P→D]
2. (画面端)ダスト~ホーミングジャンプ→D×2→LV2町内カイばーげん×4
3. カイ電波(RC)→立ちHS(RC)→ダッシュ近距離立ちS(JC)→ジャンプ[P→S](JC)→[S→HS]

グーリーズ
GRABBED BY THE GHOULIES

チャプター3までの急所を濃縮攻略!!



タイトル	グーリーズ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	コミカル・ホラー・アドベンチャー
発売日	発売中（4月29日）	価格	6090円（税込）
開発	Rare	操作者	
ブロック数	11ブロック	対象年齢 全年齢	システム対応 5.1ch HDTV
その他			

今回は一挙に物語終盤のチャプター3まで攻略！ この記事さえあれば、グーリー退治からボーナスブック収拾まで楽勝間違いなし！

グールヘブン館突入まえの予備知識!!

各チャプターの個別攻略に入るまえに、まずは『グーリーズ』のあらゆるシーンで役に立つ、重要な基礎知識から紹介していこう。下で紹介している"アイテムや武器使用のタイミング"、"リーパーをはじめとするグーリーへの対処法"などは、本作をプレイするにあたっての基本的なテクニック。しかし、知っているといないとでは大違い！ これらを実践すればクーパーがダウンしてしまう回数や、脱出までの時間も大幅に短縮できるハズだ。クリアー後の評価にも影響するかも？

アイテムひろい＆モノ破壊のタイミング

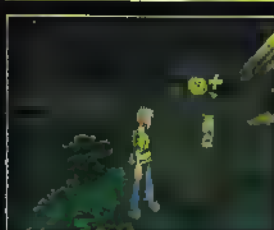
各シーンを攻略するにあたってもっとも重要なのは、"アイテムや武器を拾う手順"を見つけ出すこと。グーリーがいないのに攻撃用のアイテムを取っても意味がないし、武器で部屋を壊すのはもったいない。戦闘が始まるまで、体力アップ以外のあらゆるものは使わないのが基本だ。

グーリー出現まで温存したいアイテム

ミニチュアクーパー ミニサイズながら攻撃力はクーパーと同等。効果が短いので、敵の姿を確認してから取ろう。	**シングルヒット** ほとんどのグーリーを一撃で退治できる。使用回数の多い武器と組み合わせると強力。
ターボクーパー 足の速さだけでなく攻撃スピードも上昇。こちらは有効時間が長いため早めに取ってもいい。	**ストップグーリー** 部屋中のグーリーの動きを止める。グーリーの数・体力にもよるが多大な戦果が期待できる逸品。



←基本的には積極的に部屋を破壊。武器は温存したい。



←リーパー絡みのアイテムは出現するまえにとってもムダ。

倒しちゃダメなら1発殴って放置

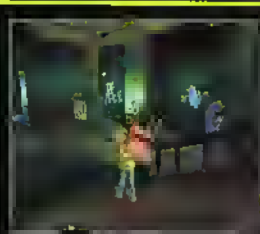
チャレンジで現れる禁止行為のひとつ「○○を倒してはならない」。これが出たときは、対象のグーリーを殴って気絶だけさせるのもひとつの手段。体力をゼロにしなければ違反にはならないので、そのあいだに距離を取れるぞ。ただし、周囲のグーリーまで巻き込まないように注意。倒してしまっては苦労が水の泡だ。



←リーパーを出したくない場面で重宝する。

ボーナスブックはあらためて回収

本作では、一度クリアーしたシーンはいつでも再プレイ可能。最初のプレイではあまりボーナスブック（本）の回収にはこだわらず、まずはストーリーを進めることに専念するのもいいだろう。ちなみに、本は触れた時点で回収完了となる。そのあと、そのシーンを必ずしもクリアーする必要はないということだ。



←通り道にある本以外は、あとでまとめて捜すのも手。

強力な武器にも思わぬ落とし穴が!?

たびたび館の住人から手渡される武器は強力。ただ、どれも特定のグーリーに特化した武器なので、敵によってはまったく効かない場合もある。そんな場合はスティックを短く倒し、殴って使おう。

水てっぽう……………………ゾンビに有効
にんにくてっぽう……バンパイアに有効
消化器…………ファイヤーインプに有効



←比較的オールマイティに効果を発揮するソーダてっぽう。

やっかいだけど武器にもなる!? リーパー対策

チャレンジのルールを破ると出現するリーパー。絶対に倒すことができない存在だが、うまく立ち回れば"一発KO"を食らわなくて済むだけでなく、こちらの攻撃として利用することも可能！ ここではそんな方法を3つほど紹介しよう。もちろん、最良の対処法は出現させないことだが。



←無闇に逃げ回るよりは、殴って距離を取ってからのほうがふり切れる。

"左"に回り込むと少し安全？



←リーパーの攻撃はつねに右手から。接近時は、左側に回りこむようにする。

"一発死"は敵も同じ！



←リーパーと自分のあいだにグーリーを挟みこむように動けば、強力な武器に！

序盤〜最終決戦直前までの難関をピンポイント解説

館に足を踏み入れるチャプター1から、男爵との対決直前のチャプター3までの難所を攻略。ここでは触れていないシーンも、部屋にあるアイテムや武器を見て"手順"を考えれば、問題なく突破できるはずだ。時折現れるクリブンズのアドバイスにも耳を傾けることも忘れずに！

まずはライフを確認



⬅シーンごとに体力は1〜50と大きく変動する。

トラップにはあえて突っ込む



⬅周囲が安全なうちにワナを作動させておくと安心。

カギはランダム



⬅カギの場所は一定ではない。家具はすべて破壊！

CHAPTER 1 ＜アンバーを助け出せ＞ 暴れまわっても問題なし！

最初のチャプターというだけあって、ほとんど難しいシーンはない。右スティックでの攻撃方法や武器の使用回数、シーンごとに変化する体力など、このチャプターでゲームの基本システムに慣れておこう。まずは小手しらべ！

シーン10 宝物庫

炎でしか倒せないミイラが大量出現。とはいえ武器を振り回していれば問題ない。覚えておきたいのは、7〜8回攻撃すると燃料切れになること。これは館の住人から渡される武器に共通した特徴だ（消火器以外）。



➡3発攻撃を当てれば消滅。攻撃を受けるとこちらが気絶するので注意。



➡炎が消えている状態ではいくら殴ってもムダ。再び炎が灯るまでやりすごそう。

シーン12 ワインセラー

部屋のクリアー条件であるおばけドアの破壊は、素手で達成するには少しつらい。豊富に落ちている武器を投げて倒そう。"シングルヒット"を取った状態なら、ワイン瓶1発でカタがつくぞ。万が一、素手での勝負を挑むしかなくなった際は、攻撃が出る場所（ドアノブ）とは逆の左側から接近。攻撃が3回出たあとに踏み込んで殴るのがコツだ。



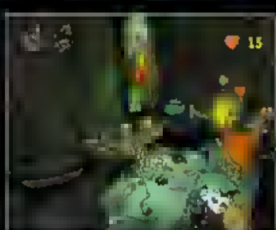
⬆シングルヒットの有効時間中にワインの瓶を投げるのがもっとも手早く倒る方法。

CHAPTER 2 ＜シェフのお薬＞ チャレンジルールを確認しよう

チャレンジの内容が複雑化し、おばけミイラやハンチバックといった手ごわいグーリーも登場し始めるチャプター2。しかし、こちらにも聖水入り水てっぽうやソーダてっぽうなど、強力な武器が登場。使いこなして一気にせん滅！

シーン14 ダンスホール

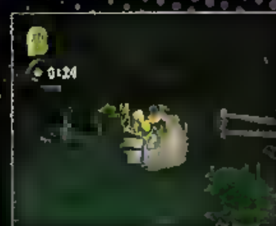
派手な帽子をかぶった海賊ゾンビのアタマを殴ると、ガイコツが同士討ちを始める。そのあいだに部屋に散らばる体力アップを回収。殴りかかる直前に無敵スープを取り、万全の状態で弱ったグーリーと勝負！



⬅ガイコツの武器がなくなったあたりが、殴るタイミング。

シーン21 農場

制限時間が短いため、リーパーが出現しやすいシーン。ただし広い部屋のため、出現しても逃げやすい。狭い場所で遭遇しないように柵の中にいるガイコツをさきに倒しておけば、リーパーが出現しても安心だ。



⬅忘れがちな柵の中にいるガイコツ2匹。早めに処理。

シーン24 作業室



⬅ノックダウンマニアや武器を使ってふっ飛ばせば、ミイラを炎の中へと押しやれる。



➡おばけミイラの攻撃はミイラよりも強烈。出現したら最優先で火にくべ、退場させよう。

火による攻撃しか効かないおばけミイラを素手で迎えうつ部屋。倒す方法はひとつ。部屋の中央にある、巨大な焼却炉へと投げ入れるのだ。"つぼ"などの投げる武器は、ふっ飛ばす角度が調整しにくいので不向き。リーチの長い武器が"ノックダウンマニア"を拾って、ひたすら焼却炉側へとグーリーをふっ飛ばそう。



⬅ソーダてっぽうは1回目の戦闘後に没収される。それまでに武器を破壊しておくとラク。



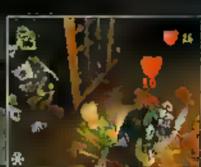
➡ミイラはこの暖炉で燃やせば倒せる。暖炉が小さめな点に注意。

シーン34 音楽室

"一定数のニンジャインプ撃破"と"ハンチバック退治"という、ふたつのチャレンジが用意されている部屋。ここでは、落ちている武器を使って攻撃してくるガイコツがやっかい。部屋に入ったら、まず片っぱしから武器を破壊しておこう。おばけミイラをハンチバック登場まえに倒しておけると、さらに安全だ。

シーン39 ワインセラー

リーパーの出現を阻止するにはアイテムの温存が不可欠。樽から出てくるグーリーを"ストップグーリー"のある場所まで誘導し、動きを止めてから"シングルヒット"を取って攻撃しよう。



⬅動きを止めたらタフな海賊ゾンビから。

シーン40 図書館

無策で戦っても勝利は困難。スタート直後、後ろにある箱を壊して"ミニチュアクーパー"を入手。ミニクーパーが攻撃しているあいだに"ターボクーパー"を拾い、す速く殴りかかれ！



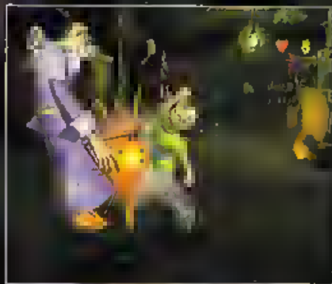
⬅開始直後の行動で8割方勝負は決定!?

CHAPTER 3 ＜じゅもん＞ タイムリミットに注意

チャプター2に増して、さまざまなチャレンジがクーパーを悩ませる。「リーパー登場までのタイムがわずか30秒」、「一発でも殴られたらリーパー！」といった厳しいシーンも多数。リーパーに動じない立ち回りを身につけよう。

シーン4　物置

ワープしながら速い氷弾を飛ばしてくる"まほう使い"が初登場。氷弾は、遠距離から軌道を見切らないと避けにくい。2～4発の間隔でいったん攻撃が途切れるので（この部屋では2発）、そのスキに近づいてダメージを与えよう。まほう使いの出現位置が遠い場合は、物陰に隠れ、弾避けに専念するのも手。初期体力が"10"と少ないので無理は禁物だ。



↑初期体力では、3回攻撃を食らうとダウン。早期決着より確実性を重視して殴りかかろう。

シーン5　大広間



→透明ならば、戦闘せずにゆうゆうと素通りできるぞ。

初期体力が5と少ないため、武器攻撃を食らうと一発KO。そのため正面から向かうとガイコツにやられる可能性大。ここは素直に。1階に落ちている、同士討ちや透明化のアイテムを拾ってから出口へと急ごう。戦う必要はまったくない。ボーナスブックの回収など、よけいな動きをしなければ、透明化の効果が切れるまでに部屋を出られるはず。

シーン14　フィドリンのコテージハウス

カウントゼロで爆発するワーム。ノーダメージで倒すにはカウントが20あたりでふっ飛ばすと安全に処理できる。ワームを全部倒したのにカギが出てこない場合は、写真右の位置にある小屋に隠れているワームが持っている可能性大！　リーパー出現までに小屋を破壊しておこう。



←逃げるより、殴って逃さけたほうがダメージを受けにくい。



←この小屋から出現するワームがたいていカギを持っている。

シーン24　冷凍室

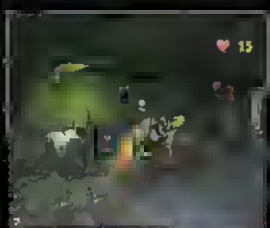
10回しか攻撃できないため、無計画に戦うと確実にリーパーが現れる。部屋を囲むように点在する冷凍庫を壊し、武器や仲間割れを起こすグーリーを出現させよう。冷凍庫を壊す攻撃もカウントされる点に注意。



←冷凍庫を開けたあとは、ケーキや袋などを投げて攻撃。

シーン27　召使い部屋

つぎの部屋に進むためには、ジェシーとクライドとの戦闘は必至。ダウンさせると一時無敵状態になるため、ダウンさせずに倒そう。10発殴ると気絶するので少し待って再開。体力が10を切ったらふっ飛ばせ！



←1対1なら10発殴る→放置→10発殴るをくり返す。

シーン32　クラックポット博士のラボ



→シングルヒットの効果中に2体は倒しておきたい。



←リーパーを利用しなければバンパイアは倒せない。

ジェシーとクライドを"シングルヒット"で倒したら、ワームの出現場所にあるカギを入手。最後にあえてリーパーを召喚し、利用してバンパイアを倒そう。ふたつ目のカギが手に入る。



←溶液が詰まったガラス管の中にカギがひとつ隠されている。

本編以上に手順が重要！ボーナスチャレンジのコツを伝授!!

ボーナスブックを5冊集めるたびに登場するボーナスチャレンジ。その中から今回はチャレンジ16までのコツを紹介！（スーパーホラーショックの"3"は除外）。プラチナを取っておまけギャラリーを充実させよう。

チャレンジ1：武器で攻撃しつつガイコツが増えるのを待つ。5～8体まで増えたらビリヤード台を回してまとめて！

チャレンジ2：開始から30～40秒ぐらいまではインプの出現位置に居座り、1匹ずつ倒す。1分ほど経過するとさばき切れなくなるので、おもちゃ置き場へ移動。"ターボクーパー"で部屋を駆け回る。

チャレンジ4：ダンスホール内に入るまえに、ホールの外にある植木鉢など、投げられる武器は全部グーリーに投げつけておく。ホールに入ったあとは"ノックダウンマニア"を拾って殴りまくり！

チャレンジ5：浴槽にのそばに置いてある"スーパーウエポン"を拾い、ゾンビを攻撃。効果が切れたら、戦いかたを変える。水てっぽうで体力をひとケタまで減らし、トドメは殴りでゾンビを倒す。長時間水てっぽうを使うための節約だ。

チャレンジ6：ケーキなど一度に大量のグーリーを巻き込める武器を優先的に使用。あとは残った武器で殴りまくる。威力が低いワイン瓶などは使わないこと。

チャレンジ7："ターボクーパー"は早めに取らないとインプの処理に追われて取れなくなる。インプの出現が一瞬途切れた際にハンバーガーを拾えると有利に。

チャレンジ8：最初に"ノックダウンマニア"か武器を拾い、ミイラをふっ飛ばす下準備を。焼却炉から遠ざける攻撃は厳禁。つねに焼却炉側を向く位置取りを。

チャレンジ9：値の張る家具から順に破壊。高価な机をまず壊そう。武器も壊せば（使い切れば）損害費になる。ゾンビは倒してもノーマネー。ふっ飛ばして遠くの家具を壊すのに利用しよう。

チャレンジ10：画面全体を回ってインプを誘導。まずはイスを回して仕留め、残ったグーリーは周囲の適当な武器で殴り続ける。無策のようだが効率的。

チャレンジ11：アンバーの左側にある箱を破壊し、"ミニチュアクーパー"を使用。効力が切れたらダウンさせないよう10発ずつ殴る。アンバーの体力がひとケタになったらダウンさせて終了だ。

チャレンジ12：素手でグーリーを葬っても、倒した数にカウントされない。できるだけ多くのグーリーを引きつけ、風呂を回して攻撃。数を稼ぐしかない。

チャレンジ13：家具を壊したら終了なので、ふっ飛ばすグーリーの後ろを見てから攻撃。制限時間は比較的余裕があるため、慎重さを重視した戦闘を。

チャレンジ14：キャラはアンバーだが操作は同じ。フライインプは飛行時は捉えにくい。急降下攻撃を誘ってから、地上に突き刺さった状態で殴りかかろう。

チャレンジ15：最初にスパイダーをダストシュート付近に引きつけ、まとめて処理。そのあとゴミ箱を使い切り。最後は武器で殴る。時間制限はないので、一度に3～4匹倒せるよう狙いを定めて。

チャレンジ16：スタート地点から右折したところにある、丸いかごを破壊して"追加タイム"を回収。そのあともグーリーを倒しながら部屋中の丸いかごを破壊し、制限時間を稼いでいく。

チャレンジ17：スタート地点近くのロッカーを壊して"ターボクーパー"を入手。アイテムはどんどん使おう。部屋の中央から逃げたインプは、"ターボクーパー"がなければ追わないほうが効率はいい。

チャプター1～3のボーナスブックの場所を完全公開!

1シーンに1冊、全部で100冊も存在するボーナスブック。ここでは、今回攻略したチャプター1からチャプター3で入手できる86冊のありかを全公開！　下の"ボーナスブック探索の3ヵ条"と表（チェックボックスつき）を活用して、コンプリートを目指そう。

1.各シーンに必ず1冊存在する
2.方向はクーパーが背を向けた状態で判断
3.本の有無はポーズ画面で確認可能



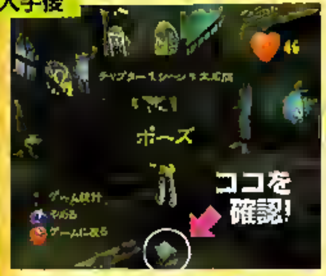
↑表中、左右の方向説明は、シーン開始時にクーパーが背中を向けた状態を基準にしている。

本の確認はスタートボタンで!

入手まえ



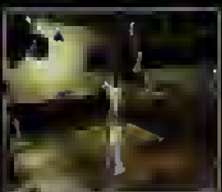
入手後



←↑ボーナスブックの入手を確認したいときはポーズを押して画面下を確認。

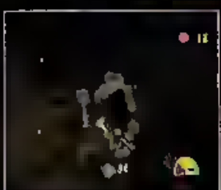
見つけにくい本はココ!

チャプター2 シーン17



➡ふつうに戦っていると訪れない場所に置いてある。それだけに見落としがち。

チャプター2 シーン22



⬅さきにグーリーを倒しておかないと、せまいスキマに追いやられて痛い目に。

チャプター2 シーン29



➡リーパー出現までのタイムが短い。クリアーと本の回収の両立は難しいかも。

チャプター2 シーン40



⬅ミニチュアクーパーにアンバーを足止めさせているあいだにす速く回収！

チャプター3 シーン13



➡エネルギーアップ（1）が5つある場所を通っていれば正しいルートだ。

チャプター3 シーン15



⬅自力では開けない。まほう使いを倒したらゾンビが飛び出すまで待とう。

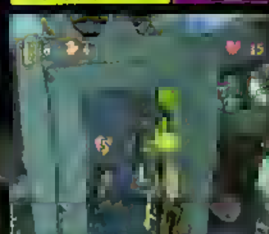
	シーン	ボーナスブックの場所	
チャプター1	1	2階へ向かう中央の階段にさりげなく落ちている。	□
	2	強制的に入手（クーパーが自動的に動くため）。	□
	3	スタート地点の左側にあるソファに置いてある。	□
	4	おもちゃ置き場の近くの窓際にある，壊せないイスの上。	□
	5	スタート地点に近い場所にある時計(右側)。	□
	6	出口の奥に進んだ場所にある鉄格子のそば。	□
	7	部屋の奥まったところにある本棚の中。	□
	8	おもちゃ置き場のおもちゃに混ざって置かれている。	□
	9	出口付近の棺おけの中。	□
	10	強制移動が終了した場所から左へと進む。	□
	11	出口付近の段ボール箱の上。	□
	12	スタート地点から直進した，奥にあるタルの側。	□
チャプター2	1	マップ中央の鍋の奥にあるかまどの上に乗っている。	□
	2	入り口そばにある鍋。	□
	3	出口から向かって前進。壊せる箱の後ろ。	□
	4	ダンスフロアの出口を直進。右側の鍋の中。	□
	5	スタート地点右側にあるベンチの奥。	□
	6	スタート地点右にある棚を破壊し，回収。	□
	7	入り口。スタート地点よりほんの少しだけ後ろ。	□
	8	スタート地点から右に行ったところにある便器のそば。	□
	9	部屋の奥にある，武器ではない小さなタルを破壊。	□
	10	スタート地点の左。緑の汚水がたまった風呂の中。	□
	11	スタート地点を左に進む。階段は降りない。	□
	12	部屋中央，宝箱の形をした箱の中。	□
	13	スタート時に親分格の海賊がいる長机の中央。	□
	14	ダンスホールの出口を右折し，最奥のテーブルへと直行。	□
	15	スタート地点のそばにある行き止まり。	□
	16	出口側のシステムキッチンの上に置いてある。	□
	17	スタートから直進。突き当たりを左折した場の台の上。	□
	18	スタート地点の向かいにある物置。	□
	19	スタート地点から道なりに直進し，右折した地点の物置。	□
	20	道なりに直進した場所にあるタルと草のあいだ。	□
	21	スタート地点左側の農具を破壊すると出現。	□
	22	卵のある手前の開けた，ニワトリの檻のそば。	□
	23	井戸に向かって直進。その先の柵。	□
	24	スタート→右折→直進→また右折，金のつぼの近く。	□
	25	出口にあるつぼを破壊。	□
	26	出口のタルを破壊。	□
	27	氷がはみ出ているドアの近く。	□
	28	おばけ絵を倒すことにより入手。	□
	29	スタート地点から見える窓（右側）へ直進。	□
	30	スタート地点右側にある柱時計を破壊。	□
	31	スタート左側の物置き場に埋もれている。	□
	32	スタート地点から右側へ進み，もっとも端にある花だん。	□
	33	スタート地点から右側へ移動。テレビがあるほうの窓。	□
	34	ハンチバックを倒すと出現。	□
	35	スタートそばのソファの下。	□
	36	スタート地点から右折。右側の大きな箱を壊す。	□
	37	シーン開始後，正面にある本棚。	□
	38	まずは直進。左へ曲がったところにある食品棚。	□
	39	スタート地点右にある木箱。	□
	40	スタート地点から見てマップ右端，ドア横の木箱。	□
チャプター3	1	女のグーリーが描かれた絵画の近くのつぼを破壊する。	□
	2	スタート地点から左折。出口も左折した奥に存在。	□
	3	ベッド近くの蓄音機が上に乗っている机。	□
	4	まほう使いを倒すとポロっと落とす。	□
	5	2階の階段を上ったポイントから見て逆側（真うしろ）のドア。	□
	6	ミイラが暴れている奥にあるつぼを破壊。	□
	7	出口近くの便器を破壊。便器から本が！	□
	8	地球儀を破壊する。	□
	9	スタート地点から右端。取ってはダメなアイテムの先。	□
	10	バンパイアを倒す。	□
	11	スタート地点から左折した場所にある，倒れたタルのそば。	□
	12	まず直進。突き当たりの右側にある植木鉢を破壊。	□
	13	スタート地点から左へ。端まで移動後，直進し角の石を破壊。	□
	14	コテージ入り口に向かわずに直進。入れないドア近くの茂み。	□
	15	スタート地点近くの鉄の箱の中。	□
	16	スタート地点から直進し，巨大な鉄の扉を2回破壊。	□
	17	スタート直後，そばにある円形の石を破壊。	□
	18	溶鉱炉（スタート地点から見て左）側のイスを壊す。	□
	19	道をふさぐ壁を3回壊した場所にあるタルを破壊。	□
	20	石が積んであるそばのタルを破壊する。	□
	21	ジェシーとクライドを倒すことにより入手。	□
	22	フィルドワースが立っている近くの木箱を壊す。	□
	23	出口近くの，武器ではないゴミ箱を破壊する。	□
	24	スタート地点から右折した，2番目の冷凍庫の中。	□
	25	スタートから左へ進み，そのさきにある階段を降りる。	□
	26	スタート地点を右折。そこから見て正面の洗濯機を破壊。	□
	27	おばけドアを倒す。	□
	28	出口が開いたあと，おばけミイラといっしょに出現。	□
	29	部屋の中央あたりにあるミシン付近の本棚のすき間。	□
	30	出口付近にある像を破壊する。	□
	31	出口付近にあるコンピューターを破壊。	□
	32	ジェシーとクライドが登場してきた箱の中。	□
	33	出口から右のロッカーを破壊。	□
	34	スタート地点から見て左側のドアの後方。	□

チャプター3 シーン19



⬅これといった目印がない。壁を壊した回数を数えておこう。

チャプター3 シーン24



⬅本自体が発見しにくいうえ、回収時に攻撃されやすい点に注意。

チャプター3 シーン28



⬅柱と棚のあいだに置いてある。視点を回転させれば発見しやすい。

式神の城II

STAGE1～3を徹底攻略!

今回は前半のステージ1～3を攻略する。ボス戦がヤマ場となるが、ステージ3-1は地形が特殊なので道中も難しい。キャラごとに異なる式神攻撃をうまく利用しよう。

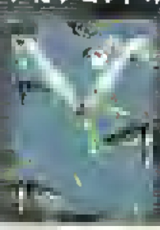
タイトル	シキガミノシロ2		
発売元	キッズステーション	ジャンル	3D縦スクロールシューティング
発売日	発売中(4月15日)	価格	5040円(税込)
開発	アルファ・システム	制作者	
ブロック数	137ブロック	対象年齢	―
システム対応			
その他	アーケードスティック対応		

どのキャラクターでクリアーを目指すか?! キャラクターごとの特徴を解説

シューティングをプレイするなら、やはり継続なしで全ステージクリアーを目指したい。プレイヤーキャラの個性が強い本作では、キャラごとに得意、不得意な場面は変わってくる。最終的に楽なのは通常攻撃の強力なキャラだ。金大正は、強敵のステージ5-2のボスを短い時間で倒せるのでオススメ。前半で苦労する人は、道中に強い玖珂光太郎を使おう。

おすすめナンバーワンはショットの強力な金大正だ

通常攻撃の攻撃量の高さで全キャラ中一指。ハイテンション状態にすれば道中、ボス戦ともに圧倒する。余裕があれば式神攻撃で点数を稼いでいこう。



←式神は吉式より弱いが、使いやすさは……



←後半のボス戦では通常攻撃の……が活きる。

玖珂 光太郎

式神が追尾するので道中に強い。後半のボス戦は攻撃力の低さから苦戦。稼ぎやすいので、特殊攻撃を増やして乗りきりたい。

結城 小夜

通常攻撃の威力が強いが、式神で稼ぐにはテクニックが必要。接近して撃ち込みにくい5-2、ラストボスには比較的苦労する。

日向 玄乃丈

式神攻撃は使いやすいが、全般的に攻撃力が低いのでしっかり攻略パターンを作っていく必要がある。ボス戦は長期戦が必至。

ふみこ・O・V&ちびふみ

攻撃にくせがあり、使いこなすのは難しい。攻撃力は高く、式神・通常攻撃を敵に正確に当てられるかどうかがポイント。

ロジャー・サスケ

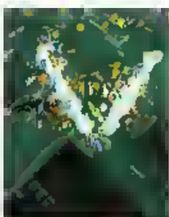
スピードが……く、機雷の扱いなど操作に慣れが必要。ハイテンション攻撃の威力が高く、後半のボス戦で威力を発揮する。

ニーギ・ゴージャスブルー

敵弾をはじき返す式神をもつので、後半の強力なボスの攻撃も苦にしない。ただし稼ぎをパターン化するには練習が必要だ。

STAGE1-1

ステージ中盤まではほとんどザコ敵が弾を撃ってこないので、無理しないかぎり難度は低いはずだ。弾が少ないぶん稼ぐなら敵の本体に近づき、テンションを上げる必要がある。また、エオと呼ばれる中型機の緑弾は弾速が遅く、かすりやすいので稼ぎに利用していこう。ボスのガルムは離れて攻撃すれば簡単。上部の耳のような小突起が高得点なので、ぜひとも狙って式神で倒そう。スタート直後に背中にはりついて壊してもいい。



←中型機のエフが出す緑弾にかすってテンションを上げ、式神攻撃で倒そう。稼げばプレイヤー数が増える。



➡ザコ敵を速く倒していけば、ふだんお目にかからない敵が出現する。早回しは稼ぎに重要なテクニックのひとつ。

BOSS ガルム

第一形態



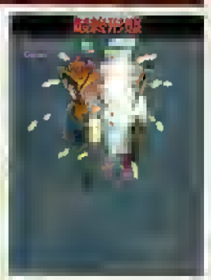
⬆両足から、通常弾と壊せる赤弾を撃ってくる。式神攻撃で耳や足を狙って破壊していこう。

第二形態



⬆目から緑弾を出してくるので、やや難しくなる。足を壊し、弾にかすりながら式神攻撃で稼ごう。

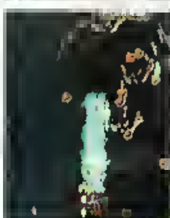
最終形態



⬆弾の撃ちかたは変わるが、第二形態に近い攻撃をする。弾にかすりつつ式神攻撃でフィニッシュ。

STAGE1-2

中型機の攻撃が激しくなるので注意しよう。中型機は逃さず破壊したいが、前に出すぎると体当たりされやすい。とくに中盤で下から浮上してくるエオや、後半で左右から4機出現するエフは覚えておかないとぶつかりやすいので注意。ボスのアララ・クランは弾にかすりながらハイテンション攻撃を使い、速攻で撃破するのが基本。ただし第二形態のビットは復活するので、式神攻撃を使って破壊し続ければ高得点が稼げる。



←最初は中型機のケンが緑弾を真下に撃ってくる。これにかすりながら式神攻撃を使い、コインをたくさん稼ごう。



➡弾ボス手前では、ザコの集団に混じって左右から中型機(エフ)が4機同時に出現してくる。体当たりに注意だ。

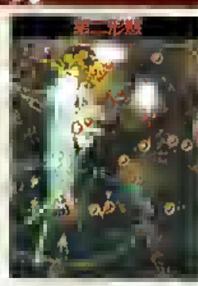
BOSS アララ・クラン

第一形態



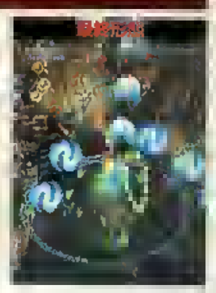
⬆弾にかすりながらハイテンション攻撃を撃ち込む。光球の攻撃が来るまえに形態変化させる。

第二形態



⬆中央を回るビットで稼ぐチャンス。ボスの正面でビットの出す緑弾にかすりながら、式神で稼ぐ。

最終形態



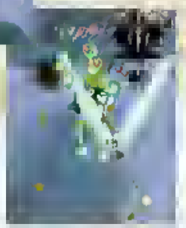
⬆通常弾、赤弾、緑弾が混在する攻撃をする。できるだけ赤弾を壊し、その隙間からかわそう。

STAGE 2-1

このステージは中型機のエフが多く出現する。スタート直後の下から出現するエフ，中盤の左右から出現するエフのどちらも式神攻撃で稼げるが，近接型の式神だと体当たりされる危険もある。後半の大型機，ゲルの出現するポイントは攻撃が激しいが，そのぶん高い得点が狙える。画面の下で弾よけに専念しつつ，式神攻撃で倒そう。ボスのノルンにはハイテンション攻撃を使う。最終形態のパーツはできるだけ壊すこと。



⬅前半のエフ編隊は，稼ぎ場所だが無理して接近するとやられやすいポイントでもある。位置取りを慎重に。



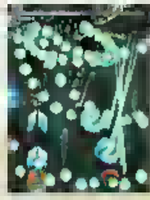
➡大型機のゲルが出現する場所は高得点のチャンス。式神攻撃を使い，画面下で弾にかすりつつかわそう。

BOSS ノルン



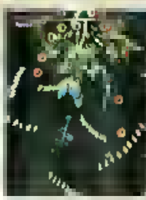
第一形態

⬅緩やかなレーザー状の弾を出してくる。弾数は少ないが，弾の軌道がそれぞれバラバラなので見極めが肝心。



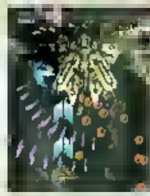
第三形態

⬅青弾をばらまき，ロックオンレーザーを出してくる。レーザーは同じ場所にとどまらず，左右に動いてかわそう。



第二形態

⬅赤弾と弧を描くように連なった緑弾を撃ってくる。式神攻撃にこだわると危険。最後だけ式神で倒せばよい。



最終形態

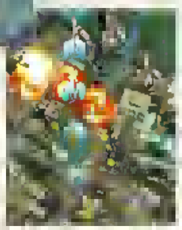
⬅赤弾や炎弾など，弾数が多いので避けることに専念。左右4ヵ所のパーツは各50万点なので特殊攻撃を使っても壊したい。

STAGE 2-2

スタート直後のザコの編隊と，つぎの中型機エオの出現するポイントは稼ぎどころ。エオの出す緑弾にかすりながら稼ごう。中盤以降は攻撃が激しくなり，稼ぐのはかなりリスクを伴う。あまり前に出ることなく，通常攻撃で倒していったほうが安全だ。ボスのダンデオンは，盾を飛ばしながら攻撃してくる。第一形態では，盾を壊しながら稼ぐことが可能。第三形態は攻撃が激しいので，特殊攻撃を使って倒してもよい。

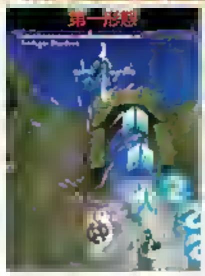


⬅中盤のザコ編隊のラッシュは真下に緑弾を撃ってくる。弾の隙間は狭いが，見切って式神攻撃で倒していこう。



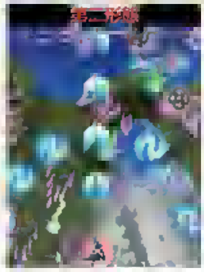
➡停滞するヘゲルとエフのラッシュは通常攻撃で早めにヘゲルを倒そう。するとエフの編隊が余計に出現する。

BOSS アルゴス・ダンデオン



第一形態

⬆盾を周囲に回したあと，プレイヤーへ向けて飛ばしてくる。盾を式神で壊して稼ぐことが可能。



第二形態

⬆盾がふたつに増え，弾数も増える。ハイテンション攻撃で盾を飛ばされるまえに破壊したい。

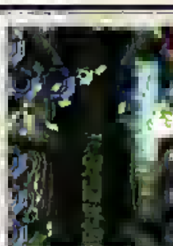


最終形態

⬆6方向へ盾を飛ばすとともに，緑弾を多量に撃つ。貫通能力の高い攻撃か，特殊攻撃を使おう。

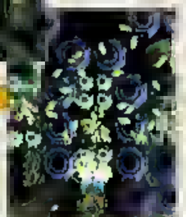
STAGE 3-1

このステージはブロックで仕切られていて，狭い地形を進んでいく特殊な構成となっている。中盤は通路が分かれているが，基本的に中央を通っていくといい。地形が邪魔なので，貫通能力のあるハイテンション攻撃や式神攻撃をうまく使っていくといい。ボスのフレイはブロックの集合体。白は通常攻撃，赤は式神攻撃，金は横のラインをそろえることによって破壊できる。同時に複数ラインそろえれば高得点が稼げる。



①ブロックエリア入り口

⬅入り口の両側にヘゲルが2機出現。左右のどちらかを狙って早めに倒そう。



②ヘゲル3機地帯

➡中央の通路を進んでいこう。貫通能力のあるハイテンション攻撃を使おう。



③L字配置ブロック

⬅ヘゲルを早めに壊し，右側に抜けていきたいところ。失敗しそうなら特殊攻撃で切り抜けろ。



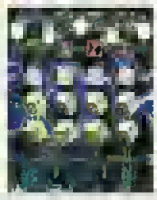
④中ボス前移動ブロック

➡思いきって前に出て抜けてしまおう。遅れると移動ブロックに潰されやすい。

BOSS フレイ



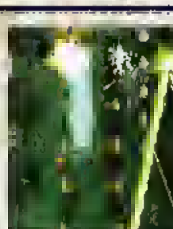
⬅接近型の式神攻撃は，赤ブロックに近づいて壊さねばならない。ボスの攻撃はブロックを壊すごとに3段階に強化されていく。



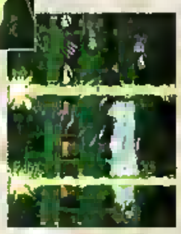
⬅ブロックの配置は決まっている。複数のラインを同時に消す攻略パターンを編み出せば，高得点を稼ぐことができる。倒す早さも重要。

STAGE 3-2

まえのステージと違って地形はないが，レーザーを撃ってくるヘゲルが多数出現する。レーザーが逃げ場所をふさいでくるので，ヘゲルを早めに倒すことが重要だ。ボスは第一形態と最終形態の難度が高い。最終形態でのボスがプレイヤーのまわりを回る攻撃は，式神がロックするタイプは中央でかわし，ロックしないタイプは特殊攻撃を使って無難に対処しよう。このとき玄乃丈の特殊攻撃はボスにうまく当たらないので注意。



⬅中盤ではレーザーを撃つヘゲルが2機，1機，4機と出現。2機と4機のヘゲルはできるだけ早く倒そう。



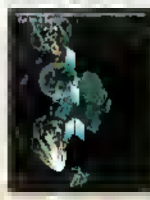
➡ヘゲル4機の後に出すレーザーは，いちばん下にいれば当たらない。ザコの撃つ紫弾の回避に専念しよう。

BOSS フィ・エ・ジャ&セイ・エイ



第一形態

⬅黄色の光弾と緑弾をばらまいてくる。緑弾の隙間は狭く，かわすのは難しい。端に追いつめられないように。



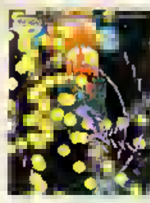
第三形態

⬅一方のボスが突っ込んできて，上下から挟み撃ちとなる。ボスの体当たりを食らわないように前兆を見極める。



第二形態

⬅できるだけ中央付近で避ける。レーザーは撃つまえに軌道が見えるので，左右のスペースの広いほうにかわす。



最終形態

⬅2体のボスが周囲を大きく回りながら5弾を撃ってくる。攻撃の当てにくいキャラは特殊攻撃で切り抜けるのが無難。

エックス攻略 No.04 TEKKITAISEN

各種データを知り戦場を生き抜く!

中級軍事教練

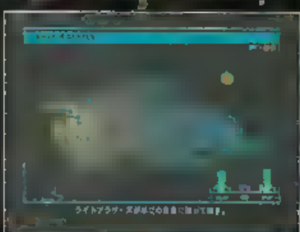


本誌発売日には、ゲーム発売から続いた1度目の戦争が終了。現在は、第2クールが進行中だ。そこで今回は、各種データを総まとめ。以降のプレイの参考書として役立ててもらいたい。

タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	戦争
発売日	発売中(2月20日)	価格	8190円(税込)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー:稲船敬二 ディレクター:須藤二
ブロック数	1032ブロック以上 / 対象年齢 全年齢対象	システム対応	5.1ch
その他	専用コントローラ、ならびに『鉄騎』同梱版も同日発売(20790円・税込)		

海市島戦争の各勢力を知る 軍勢編

本作に登場する4つの軍勢。ゲームをプレイしている以上、そのどれもが特徴的な能力を持っているのは理解できるが、具体的な部分までは目が届かないもの。そんな一途なパイロットに向けて、各軍勢の利点や弱点、参加に当たっての傾向と対策、実際に見られた注意点などを記してみた。本攻略を読み、第2クールで、どの軍勢に参加するかの参考にしてもらいたい。



←第1クール終了目前の海市島の様子(4月20日現在の戦況)。今回は、PRFの圧勝に終わりそうだ。反対に、RBは壊滅寸前の状態にまで陥っている。

PRF 環太平洋機構軍

序盤でのディサイダーに見られるように、登場するVTの傾向をひとことで説明するなら"バランス主義"。ゲーム序盤こそ、力押しで勝利をもぎ取ることも多いが、火力の一撃がVTの耐久力を上回る勢いとなる後半では、戦力不足に泣くことになるシーンすら。以上のような理由から、じつはパイロットどうしのチームワークが必要となる軍であることがわかる。逆に言えば、そうした弱点さえ克服してしまえば、機動力を活かした迅速な部隊展開、高い攻撃力での集中砲火が可能となる。ロスのない情報伝達、スムーズな連隊行動などを心がけよう。戦場に1台でも多くの高コスト機を送りこむため、参加パイロットどうしでポイントの融通をするなど、戦闘テクニック以外にも目をむけ、ブリーフィングでの打合せを綿密にしていきたい。

HSD 海市島軍

PRFの逆をいくかのように、VTの傾向は"一機一芸"。序盤こそビッツにボルテクスと、低い性能の機体で戦うことになる。だが、コストの低さを活かし、使い捨て感覚での戦闘をすることで弱点は補える。要は、2回の出撃で敵1機を倒せばいいワケだ。2ターン目以降に、新型機体がつぎつぎと配備されてくのも強みで、敵に自軍の部隊編成を読ませづらいという無言のプレッシャーを与えられる。また、スカーフェイスのスナイパーモードのように、遠距離戦闘に強い機体が多いのも利点。敵の射程外からの攻撃は、直接的なダメージ以外にも、敵の積極性を封じる効果がある。前半に貯めこんだ(必然的にだが)ポイントをケチらず投入して、中盤以降で一気の巻き返しを図ろう。1プレイヤーとしては、相性のいい機体を、早めに見つけたい。

RB ライトブラザーズ

第3ターンから出現し、他軍勢からパイロットの移籍を募ることになるライトブラザーズ。参戦当初は、みずからが持ち込んだ機体と、コルトが主力となる。配備可能なVTの傾向としては、とにかく耐久力に欠ける印象。それをカバーするのが、マーカーランチャーやシープドッグの索敵性能といった、情報収獲得能力。'敵の位置を知れる'というアドバンテージを活かす、部隊編成をとことん考えたいところだ。ただし、情報を得ることばかりに躍起になり、肝心の攻撃がおろそかになることは避けたい。他軍へのVTの横流しは、自軍の首を絞めることになるので、よく考えてから。配備されるVTの地味さからか、第1ターンではあまり人気はなかったが(事実壊滅状態に……)、他軍と比べて決して実力に劣る勢力ではない。

JAR ジャララックス

本拠地を持たず、特定の軍勢に属することなく戦う傭兵集団。当然、戦闘参加時にはそれなりの戦果を期待されるので、自分の腕前と相談してから移籍しよう。出撃させるVTも、同様にジャララックスシリーズを期待される。どの機体も強力な能力・兵装を有するのだが、問題となるのはコスト面。1機撃破されただけで、ポイント的にほぼ赤字となってしまうからだ。そこで重要となるのが、他勢力との横のつながり。戦闘終了後のデブリーフィングで、機体のトレードを申し出るのだ。当然、相応の戦果をあげる必要はあるだろうが、こうしたパイプを複数作っておけば、VT不足に頭を悩ませる必要がなくなる(入手したVTを使いこなすための練習は必須だが……)。ちなみに、共通仕様のコクピットは、上下の視界が若干制限される。

第5ターン戦術考察

すべての敵の位置が把握できるシープドッグ、超弩級支援機体のビヒモス、レールガンを実装したプロミネンスM2など、各陣営の特色を持った機体が登場。高コストに見合う戦果を残せるかが、勝敗の鍵を握るだろう。

出現VT
- PRF: プロミネンスM2(限定)、レイピア(限定)
- HSD: メイルストローム(限定)、ビヒモス(限定)
- RB: シープドッグ(限定)
- JAR: ビッツ、エムビッツ(限定)、ジャララックスN、ジャララックスC

M13 空軍基地強襲

攻撃側目的:敵の殲滅・破壊 輸送機(30P)
防御側目的:敵の殲滅・目標 輸送機(30P)



攻撃防御共通

薄暗い天候のため、視認性は若干悪い。特殊目標である輸送機をすべて撃破しても勝敗は決しないため、余裕があれば気にかける程度の認識でかまわない。8エリアにある舗装路・基地内では4速での起動が可能。林の中でトグルカットしての待ち伏せや、基地の建造物を利用しての攻撃など、さまざまな戦闘スタイルが考えられる。突撃・支援・索敵など、機体ごとの特性を活かせる部隊編成を研究してみよう。

M14 『威谷』突破作戦

攻撃側目的:敵の殲滅
防御側目的:敵の殲滅



攻撃防御共通

初手の進軍ルートをどう取るかによって戦況は大きく変わる。敵の部隊編成が近接重視か、支援重視かを読んだうえで自軍の編成を行う。高低差の激しいマップなので、適切なギアチェンジを心がけること。移動できるルートはかなり狭く、谷に落下すると被撃破扱いとなるため慎重な操縦が求められる。中央エリアからの狙撃や支援砲撃は非常に有効だが、高所からでは榴弾が届かない場合もある点に注意。

M15 コンテナ回収任務

攻撃側目的:敵の殲滅、中央部のコンテナ奪取、及び回収地点への輸送
防御側目的:敵の殲滅、中央部のコンテナ奪取、及び回収地点への輸送



攻撃防御共通

出撃まえに、敵の殲滅を目指すかコンテナの回収を目指すかを決定して挑む。ただし、回収だけでは決着しないことに留意。C2エリアにあるテラスでのマーカーや狙撃を回避したいなら遠回りのルートを選択。カーブでの旋回時には待ち伏せしている敵を警戒すること。また、落下したコンテナは破壊すれば再度中央に出現する。地雷保有機体の登場が予想されるときは、除去用の兵装を忘れないように。

攻略協力:"野良犬小隊駐屯地"の皆さん 実戦的、かつ緻密な攻略を逐次掲載中。要チェック!! http://www.s-dogs.com/tekki/

武器の能力を知り実戦を制す 兵装編

本作で登場する兵装のすべてを掲載する。とくに重要な数値は、有効射程距離。理想はすべての数値を覚えることだが、それが無理なら最低でも自分が搭乗するVTの性能程度は理解しておこう。

区分	兵器名	出現ターン	重量	攻撃力	弾数	弾倉数	射程距離	攻撃範囲	炎上確率	初速	射撃間隔	連射
メインウエポン	270mmライフル砲	1	3	300	20	3	0~550	0	0	180	60	1
	200mmアサルトライフル砲	1	3	200	20	2	0~400	0	0	180	75	5
	270mmアサルトライフル砲	[illegible]	5	300	20	2	0~500	0	0	180	75	5
	315mm滑腔砲	1	5	400	20	3	0~800	0	0	210	60	1
	315mm二連装ライフル砲	1	7	400	20	3	0~600	0	0	180	80	1
	315mm速射ライフル砲	4	7	400	30	2	0~600	0	0	180	60	3
	320mmスナイパーライフル砲	2	6	800	20	3	1100~2200	0	0	800	60	1
	355mm滑腔砲	4	8	500	20	3	0~1000	0	0	210	60	1
	355mm速射ライフル砲	6	10	500	20	3	0~1200	0	0	180	60	3
	430mm滑腔砲	6	10	600	15	0	800~2000	0	0	210	60	1
	HVMランチャー	[illegible]	10	1000	16	0	800~2000	0	0	180	100	1
	370mmスナイパーライフル砲	[illegible]	6	1000	20	3	800~2500	0	0	900	60	1
	120mm機関砲	1	2	40	200	2	0~400	0	0	400	40	10
	140mm機関砲	1	3	60	200	2	0~400	0	0	400	40	10
	Ak1904A無反動砲	1	2	400	20	3	100~400	0	50	120	80	1
	Ak1907無反動砲	1	2	100	20	3	100~400	100	20	120	60	1
	Mk21対地ロケット砲	1	6	400	48	0	200~400	0	70	150	100	1
	Mk34対地ロケット砲	1	6	600	32	0	200~400	0	80	150	100	1
	アスラム対VT誘導ミサイル	[illegible]	5	800	10	0	800~1500	0	100	36	60	1
	ポジット対VT誘導ミサイル	4	5	850	10	0	800~1500	0	100	35	80	1
	ピーピングスピア	5	0	0	0	0	0~2000	0	0	0	1	1
	マーカーランチャー	3	2	1	50	0	100~1000	100	0	400	40	1
サブウエポン	二連装小型ミサイル	1	2	200	60	0	100~350	0	0	90	60	1
	三連装小型ミサイル	4	3	200	60	0	100~350	0	0	90	60	1
	二連装小型誘導ミサイル	[illegible]	3	200	30	0	100~350	0	0	25	60	1
	67mmチェーンガン	1	2	10	500	0	0~200	0	0	430	20	20
	80mmチェーンガン	2	2	20	400	0	0~200	0	0	430	20	20
	100mmチェーンガン	4	2	30	300	0	0~200	0	0	430	20	20
	135mm　トー亜機関砲	[illegible]	3	60	200	0	0~300	0	0	400	60	10
	370mm榴弾砲	1	8	500	50	0	800~2000	210	30	500	80	1
	550mm榴弾砲	2	8	700	40	0	900~2000	280	30	300	100	1
	ナパーム	5	2	150	100	0	200~400	80	100	90	40	1
	8連装MLRS	5	6	300	24	0	500~1500	150	20	100	300	1
	12連装MLRS	6	8	400	36	0	500~1500	150	20	100	300	1
	Alc205プラズマトーチ	1	1	10	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	Alc22bプラ　トーチ	[illegible]	2	15	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	スタンロッド	5	1	2	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	カッターブーム	5	6	40	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	バングニードル	6	0	30	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	近接指向性　レネード	1	1	100	20	0	20~200	40	0	120	60	1
	三連装近接指向性グレネード	2	2	100	30	0	20~200	30	0	120	80	1
	火炎放射器	5	2	5	900	0	0~60	0	100	0	4	0
	AVTDV誘導ミサイル	5	8	1500	6	0	1000~2000	0	50	40	150	1
	射出型対VT地雷	5	2	500	30	0	0~30	20	30	60	60	1
	スコール対VT誘導迫撃砲	5	5	400	20	0	500~1500	120	0	300	80	1
	レールガン　耶太平洋	5	0	1500	10	0	0~1500	0	0	1000	150	1
	増加装甲ミサイル	5	0	500	32	0	300~800	0	0	25	300	1
	レール　ン(海市島)	7	14	2000	8	0	0~2000	0	0	1000	150	1
	660mm榴弾砲	5	10	1000	25	0	900~2000	350	30	300	100	1
	305mm榴弾砲	2	5	400	60	0	900~2000	140	30	500	60	1
	ガウス砲	7	0	0	0	3	0~2000	0	0	525	600	1
	シールドバインダー(RB)	6	0	20	0	0	0~200	0	0	0	0	1
	6連装小型誘導ミサイルポッド	6	5	500	30	0	200~800	0	0	25	150	1
	シールドバインダー(IAB)	7	0	20	0	0	0~200	0	0	0	0	1

※攻撃・射撃範囲の単位はメートル、炎上確率はパーセント、初速はメートル/秒、射撃間隔の単位はフレームで表記しています。(1フレーム=1/60秒)

ランキング上位には賞品授与

名パイロットの証ともいえる、高位ランキングへの入賞と賞品の数々。高性能VTや、工学のポイントを得るためには、成績の良し悪しに加え、一定回数以上のミッションに参加している必要がある。具体的には、総合は20ミッション以上、項目別は当該週間で5ミッション以上となる。また、ランキングで同率のプレイヤーがいた場合、参加ミッション数が多いプレイヤーを上位とし、賞品が授与される。

項目別ランキング

順位	賞品
1位	VT or 100000P + 勲章
2位	VT or 80000P + 勲章
3位	VT or 50000P + 勲章
4位	30000P
5位	20000P
6~10位	10000P

↑こちらは1週間単位で更新されるランキング。賞品として得られるVTは、第5ターンから提供開始される。基本的には、それぞれの軍勢で現在入手できる最高のVTが1位のプレイヤーの手に。次点の性能を持つVTが、2、3位のプレイヤーへと受領される。

総合ランキング

順位	賞品
1位	VT or 400000P + 勲章
2位	VT or 300000P + 勲章
3位	VT or 250000P + 勲章
4位	VT or 200000P + 勲章
5位	VT o r180000P + 勲章
6位	VT or 160000P + 勲章
7位	VT or 160000P + 勲章
8位	VT or 140000P + 勲章
9位	120000P + 勲章
10位	100000P + 勲章
11~20位	50000P
21~30位	30000P
31~40位	20000P
41~50位	10000P

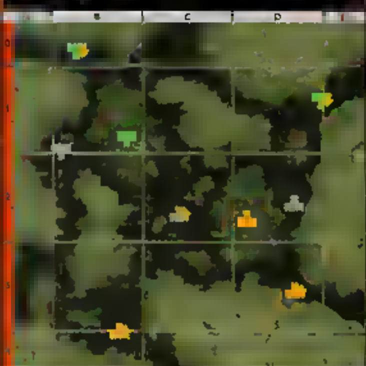
↑約2ヵ月に及ぶ戦いで優秀な成績をあげたプレイヤーへの賞。クール終了時に全戦績をもとに判定し、ランキングが決まる。1~3位までのプレイヤーには、自軍配備の第三世代機が。4~8位までには、第二世代機が贈られる(第三世代機のないジャララックスは例外)。

第6ターン 戦術考察

限定機体の投入が進むこのターンは比較的スタンダードなマップが揃っており、各陣営の特徴をうまく活かせるかが勝敗の分かれ目となる。敵の動きをどう読むかという戦術考察を楽しめるターンともいえるだろう。

出現VT
PRF プロミネンスM3(限定)
HSD ガーバイク(限定)
EA ズィーゲスツーク(限定)
JAR ジャララックスNS-R(限定)

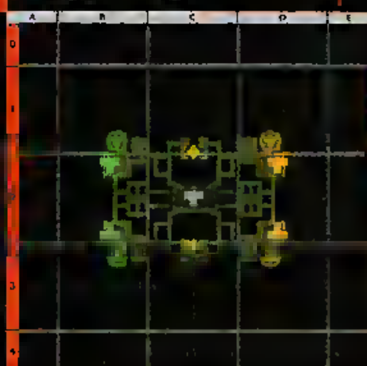
M16 「南疆」渓谷



攻撃側目的：敵の殲滅
防御側目的：敵の殲滅

攻撃防御共通 進行ルートが複雑なため乱戦になりがち。中途半端な布陣では、機数で押されて敵に突破されることが多い。山頂部のC2、D2エリア付近を主戦場と考え、さまざまなルートで部隊を集結させよう。登坂時は、僚機と連繋を取って複数方向から行いたい。B1、D2エリアでは、下山ルートを間違えると落下してしまうので注意。拠点を制圧(中立化)時から、多方向からの攻撃が予想されるので警戒を忘れずに。

M17 「南疆」工廠



攻撃側目的：敵の殲滅、敵軍発電機の破壊(200P)
防御側目的：敵の殲滅、敵軍発電機の破壊(200P)

攻撃防御共通 拠点の制圧と、その奥にある発電機の破壊、あわせて200ポイントの差が出るため、防衛するか突破するかを決めてから部隊編成する。拠点への進入ルートは4ヵ所。すべてにマニュピレーターで開閉するドアがあり、単機での突入は危険。C2拠点の制圧を行う際には、前方のみならず、左右のテラスからの攻撃にも気を配ること。狭い通路で地雷が有効なため、保有機体(と対抗手段)があれば出したい。

M18 「孟昌河」攻防戦



攻撃側目的：敵の殲滅、敵軍市街地建築物の破壊(3P)
防御側目的：敵の殲滅、敵軍市街地建築物の破壊(3P)

攻撃防御共通 敵拠点&都市破壊、または敵の殲滅かを決定。戦力は、南北のどちらかを重視して配置しよう。侵攻ルートは、道路だけではなく、山を抜ける、迂回りするなどさまざま。突撃・支援・狙撃・索敵など、各機体の性能を活かして戦おう。少し変わったプランだが、敵にロックオンされない位置から南北の橋をズームカメラで見張り、侵攻してくる敵を把握してからバックアタックを仕掛ける、という戦術もある。

はみ出し鉄騎さん 【実用的なテクニック】①すべての兵装は、射撃直後にリロード時間が設けられている。しかし、兵装切り替えボタンをす速く押すことで、この時間を解消できるのだ。リロード時間の長めな兵装を使用した場合に試してみよう。②再出撃に関する一考察。中~終盤では、出撃するVTのコストが大きくなりがち。そのため、残り戦術ポイントが残り少ない状態で高コストのVTを出撃させても、ポイント差で負けてしまう場合もありえる。味方のポイントをよく見てから行動をきめよう。出撃しない場合は、待機画面からの通信で味方をサポートすべし。

すべての機体の能力を知る VT編

ここでは、ゲーム中に登場するすべてのVTのデータを一覧として掲載する。敵味方問わず、VTの性能を知っていたほうがいいのは間違いない。しかも、ゲーム中盤以降は、オプションパーツによりVTの性能アップが図られている場合が多い。いつでも気を抜かず、確実にしとめられるよう、各種データを頭に入れておこう。

第一世代VT

誰もが最初は乗ることになる第一世代機。勢力ごとに、かなり運用方法を異にするだけに、それぞれの機体の特性を理解することは重要だ。

ビッツ 軽量／通常

配備 HSD JAR
コスト 10 配備請求P 1200

なによりの利点は出撃コストの低さ。そのぶん性能も低いのだが、"2回の出撃で敵1機を落とせば"くらいの気分でも、十分に採算があうから不思議。77-secやGNDなど命中率の高い兵装を中心に、相手の耐久値を確実に削っていく戦法をとろう。

エムビッツ 軽量／通常

配備 HSD JAR ※限定機
コスト 10 配備請求P 1400

ビッツの安定性と旋回性以外が強化された機体。操縦感覚に極端な変化は見られないが、強化された装甲により、戦闘能力が向上しているのが大きい。出撃コストもビッツと同じためこちらを使いたいが、限定機のため売り切れとなる場合が多いのが難点。

スカーフェイス 中量／通常

配備 HSD
コスト 20 配備請求P 3000

HSDの実質的な第一世代主力機。ディサイダーと比べると、トルクと防御力に優れ、安定性に欠ける。320-srを搭載しての狙撃スタイルが適例だが、高いスキルが要求される。防御力を活かし、315-sbやT-GNDなどで、接近戦を仕掛けてもかまわない。

ボルテクス 軽量／支援

配備 HSD
コスト 10 配備請求P 1000

ビッツと並ぶ低コスト機だが、序盤ミッションでの支援砲撃では、かなりの戦果をあげられるはず。支援に徹する場合は、370-HWを2本搭載しよう。旋回性能が極端に悪いので、正面以外を取られると致命的。僚機と連携し、敵を近づかせないことが大事。

スカーフェイスA1 軽量／通常

配備 HSD ※限定機
コスト 20 配備請求P 2500

軽装型スカーフェイス。装甲が薄いぶん、耐久力は大幅にダウン。必然的に、向上した旋回性と速度を活かした奇襲戦法で戦うスタイルとなる。HSD唯一のマーカーランチャー装備機であることを活かして、索敵・かく乱要員として敵地を走り回るのも手だ。

ファルシオン 軽量／通常

配備 PRF ※限定機
コスト 20 配備請求P 2200

機動力と旋回性能は第一世代トップクラス。軽量機の常で、相手の死角を奪って攻撃する必要はあるが、5連射が可能な200-arのパンチ力はかなりのもの。ただし、安定性の低さから転倒しやすい弱点も。敵目前で転倒すると、確実に撃破されることに。

ディサイダー 中量／通常

配備 PRF
コスト 20 配備請求P 2500

PRFの主力機であり、バランスの取れた性能は中盤ミッションでも活躍可能なほど。その理由は、315-trにもある。偏差射撃をマスターしていれば、2発ヒットで相当のダメージを与えられる。ただし、性能を過信しての無謀行動などは避けるように。

ディサイダー・ボルキャニック 中量／支援

配備 PRF ※限定機
コスト 15 配備請求P 2000

ボルテクスと比較すると、耐久力・機動性・攻撃力のいずれも劣るというありがたくなさ。序盤で支援機が入手できないPRFではあるが、出撃に見合う活躍は期待できない。ほかの支援機が入手できるまでの、ツナギ程度に考えておいたほうがよい。

コルト 中量／通常

配備 RB
コスト 14 配備請求P 1500

RBの主力機体。ビッツがベースだが、基本性能が全体的に向上しているので、操縦しやすい機体となっている。基本的な運用方法は、マーカー弾を活用しての各個撃破。敵機との戦闘では、140-MG、DP-mlsを搭載しての接近戦が有効。コストの安さも○。

コルトエグゼクティブ 中量／通常

配備 RB ※限定機
コスト 16 配備請求P 1800

コルトの指揮官タイプだが、その性能はディサイダーと同等にまで向上。低コストではあるが、限定機であるため消耗戦は避けたいところ。その場合、火力のある315-sbを搭載し、僚機のコルトより若干離れた位置から攻撃する戦法を取るとよい。

第二世代VT

キャンペーン中盤以降で、実質的な主戦力となる第二世代機。出撃コストの組み合わせに、頭を悩ませる必要にも迫られることだろう。

メイルストローム 中量／支援

配備 HSD ※限定機
コスト 40 配備請求P 12000

ボルテクスの上位機種といった印象だが、FSSが使えるようになったことが大きい。運用方法はボルテクス同様だが、近接信管を備えた8-MLRの装備により、中距離での戦闘もこなせる(オススメはしないが)。出撃時は、主兵装よりも副兵装を重視しよう。

ビヒモス 重量／支援

配備 HSD ※限定機
コスト 65 配備請求P 14000

旋回性能の悪さを除けば、化け物じみた性能を持つ機体。耐久力は、標準的な第二世代機の約3倍。あらゆる補給がそろう兵装は、どれもが強力。支援機という分類だが、直接戦闘も十分可能。背後さえ取られなければ、かなりの戦果をあげられるだろう。

スカーフェイスⅡ 中量／通常

配備 HSD
コスト 40 配備請求P 12000

スカーフェイスの後継機にして、HSDの第二世代主力機。最大射程2500メートルな370-srの搭載で、よりスナイパーとしての色合いが濃くなっている。敵に気づかれない地点からの狙撃・撃破が理想だが、接近戦に備えて355-sb、T-GNDも搭載したい。

ガーバイク 中量／突撃

配備 HSD ※限定機
コスト 55 配備請求P 26000

突撃型とあるように、高機動、重装甲を活かした接近戦を得意とする。遠距離用の武器こそないが、ひとたび1対1の旋回戦闘に持ち込んでしまえば、撃ち負けることはほぼない。なお、固定兵装としてBang-Nを搭載している。じつはスカーフェイスの亜種。

第7ターン 戦術考察

今ターンより登場する第三世代機に圧倒されがちだが、第二世代以下の機体による撃破は不可能ではない。戦闘に敗北したとしても、第三世代を落とせれば敵軍の兵力減少につながる。長い目で見た戦闘を行うべきだ。

出現VT

- PRF クェーサー(限定)
- HSD リーガルドレスA(限定)、リーガルドレスN(限定)
- RB アースシェイカー(限定)
- JAR ジャララックス・マカーブル(限定)

M19 『ユン・コタ』渓谷

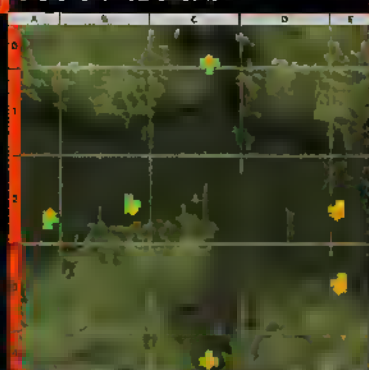
攻撃側目的：敵の殲滅
防御側目的：敵の殲滅



攻撃防御共通 戦闘エリアの3分の1近くが河で占められ、さらに平地が非常に少ない。できる限り長距離からの狙撃や支援砲撃などが可能な兵装を装備していきたい。ただし、トルクの低い機体は難儀するので、出撃まえには一考を。各所にある崖は、降りるルートを誤ると落下してダメージを受けるので注意が必要。機体コスト・耐久値にもよるが、あえて崖から飛び降りてショートカットする、という荒業も存在する。

M20 『新奉天』回廊

攻撃側目的：敵の殲滅
防御側目的：敵の殲滅



攻撃防御共通 再び登場の夜間戦闘マップで、ナイトビジョンモードでの戦闘が基本。視認性が悪いため、敵位置の情報共有が重要となる。通信でのスムーズな伝達を心がけよう。開始時の戦術としては、いきなり敵エリアに突撃するか、自軍エリアで待ち伏せるかの2パターンが考えられる。地形の死角や、壁に張り付いてのアンブッシュが有効ではあるが、索敵漏れには注意したい。拠点制圧は2機以上で行うように。

M21 『ユジャイ』森林地帯

攻撃側目的：敵の殲滅
防御側目的：敵の殲滅



攻撃防御共通 マップ中央に広がるジャングルの中、非常に視界が悪い状態での戦闘となる。しかも、随所にある障害物のため、衝突転倒しやすい。自分の位置とマップはつねに確認しておこう。戦術は、南北にかかる橋を渡って島へとなだれ込むか、ジャングル内で地道に殲滅を狙うか。ジャングル内は、アンブッシュが効果的。橋エリアでは、遠距離からの狙撃合戦になりがちなので、マズルフラッシュを見逃さないこと。

はみ出し鉄騎さん [地雷を使ったテクニック]ゲーム中で唯一"地面における"兵装である対VT地雷。この兵装は、自機の後方へと攻撃できる唯一の兵装でもある(バック時は機体前方に設置)。一度トリガーを引くことで、3つが設置されるこの地雷。あらかじめ、敵の通りそうなルートに置けば足止めとして。敵に追撃されたときは逃走用に、などと、さまざまな局面で活用できる。しかも、地雷を踏んだ敵VTは転倒し、しかも脚部にダメージを残せる。うまく利用すれば、撃墜のチャンスが倍増!……という、うれしいオマケまでが用意されているのだ。

プロミネンスM1 中量／通常
配備 PRF
コスト 40 配備請求P 11000

ディサイダーの後継機となるPRFの主力機。若干耐久力に欠ける印象なため、機動力を活かして流弾を避ける戦いかたが理想となる。また、チームどうしの連携も、より密にしてきたい。As-misは、チャフで撃ち落とされがちなので、接近戦に活路を見出そう。

イエロージャケット 中量／通常
配備 RB
コスト 30 配備請求P 9000

RB待望の第二世代機。全体の性能こそ低めだが、コストパフォーマンスのよさは第二世代機中随一。オーバーライドやFSSを有効に活用できる近距離戦に、敵を持ち込んで戦おう。機体の小ささから被弾しにくくはあるが、耐久力が低めだということは忘れずに。

第三世代VT

燃費の悪さ以外、これといった穴のない第三世代機。ただし、出撃させるには、コスト面も含めかなりの[illegible]が必要。もちろん、腕前もだ。

プロミネンスM2 中量／通常
配備 PRF ※限定機
コスト 60 配備請求P 40000

プロミネンスM1にレールガンと増加装甲を施した機体だが、いまひとつバランスに欠ける感が。とはいえ、レールガンやマルチミサイルの威力はすさまじい。限定機、高コストから気軽に出撃[illegible]

シープドッグ 軽量／索敵
配備 RB ※限定機
コスト 45 配備請求P 30000

ゲーム中唯一の索敵タイプVT。プレイヤーにはパイロットとしての腕前よりも、司令塔としての経験値が求められる。レーダーに映った敵の位置をすみやかに味方に伝えよう。脆弱な機体である[illegible]

リーガルドレスN 中量／通常
配備 HSD ※限定機
コスト 70 配備請求P 100000

HSDの第三世代主力機。スナイパーライフルこそ装備可能だが、高い水準でまとまった機動力。あらゆるレンジに対応可能な武装から、僚機とともに接近戦を仕掛けるのが有効な運用方法。ほか[illegible]

プロミネンスM3 中量／通常
配備 PRF ※限定機
コスト 65 配備請求P 60000

シリーズ最終形態。レールガンと榴弾砲を同時に搭載可能など、PRFらしからぬ長距離攻撃能力を持つ。機動性もM2より改善され、接近戦もそつなくこなす高い汎用性を見せる。搭載能力の少なさと入手の困難さから、支援機とするのがベターという声も……。

ジャララックスN 重量／通常
配備 JAR
コスト 45 配備請求P 16000

高い基本性能と、榴弾からマーカー弾までの多彩な兵装から、高い汎用性を持つ機体。兵装の切り替え次第で、どのようなミッションにも対応できる。ただ実戦では、HVM-Iaや305-Hwを搭載し、支援機として活用される例が多いようだ。

リーガルドレスA 中量／支援
配備 HSD ※限定機
コスト 70 配備請求P 100000

分類としては第三世代の支援タイプだが、機動力の向上などから接近戦も十分こなせる。弱点をあげるなら、若干搭載量が低い程度か。前線に出る僚機と行動をともにし、550-Hwや12-MLRSで支援攻撃を行うという基本スタイルは同じ。

ブレード 軽量／通常
配備 PRF ※限定機
コスト 35 配備請求P 10000

ファルシオンの設計思想を発展させた機体だけに、能力や運用方法も似通っている。第二世代とはいえ、耐久力には難があるので、正面からの撃ち合いは禁物。増加タンクをつけてSTDオーバー状態で出撃し、空になったら排除することで継戦能力が伸ばせる。

ジャララックスC 重量／突撃
配備 JAR
コスト 50 配備請求P 17000

固定兵装にカッターフームを持つ近接戦闘用VT。接近戦向きの兵装から、敵と正面からぶつかることも多いが、敵に近寄るまでの有効な攻撃手段に欠けてしまうのも事実。対VT地雷、AVTMを使いこなせれば、意外な戦果があげられるかも（欄外参照）。

ジュガノート 中量／通常
配備 HSD ※限定機
コスト 90 配備請求P 300000

最終第8ターンに出現する機体だけに、その性能（コストも）は化け物じみている。なにしろ、レールガンをふたつ同時に搭載してもSTDオーバーにならない。スタイルとしては、中距離からミサイル系で狙うか、接近戦に持ち込むかのいずれかか。

レイピア 軽量／通常
配備 PRF ※限定機
コスト 45 配備請求P 40000

旋回性能は高いが安定性に欠け、乗りこなしに練度を必要とする。高機動を活かす必要があるのはブレードと同じだが、最大の違いは相手をカットオフ状態にする近接兵装Stun-Rを装備する点。背後などからうまくヒットさせ、一方的な蹂躙（撃破）を狙え。

ジャララックスNS-R 重量／通常
配備 JAR ※限定機
コスト 60 配備請求P 40000

C型ジャララックスに兵装を加えたカスタムタイプ。搭載量が増し、短・中距離用の武器が増えたことから汎用性が高まっている。ただし、コストの高さに見合う活躍をするには、よほどの腕が必要だろう。シリーズ共通での燃費の悪さもいただけない。

クェーサー 中量／通常
配備 PRF ※限定機
コスト 85 配備請求P 260000

PRF唯一の第三世代機。耐久力こそジュガノートに劣るが、機動力ではこちらが上回る部分も多い。As-misからプラズマチトーチ（2種類）までと兵装のバリエーションも多く、あらゆる局面での戦闘に活躍することだろう。燃料切れにだけは注意!!

ズィーゲスツーク 中量／突撃
配備 RB ※限定機
コスト 60 配備請求P 30000

RBに欠けていた"前面での火力"を提供できる機体。356-rfに430-sbなどパンチ力のある主兵装を武器に、バランスのとれた機動性で、敵との直接対決を制するのが役割。シールドバインダーは、非展開時でも装甲として前面を保護してくれる。

ジャララックス・マカーブル 重量／突撃
配備 JAR ※限定機
コスト 70 配備請求P 120000

出撃コストや配備ポイントは非常に高いが、第三世代機に匹敵する能力を持つと思えば納得がいく。用意された兵装の種類が多岐にわたると同時に、搭載能力も相当なもの。高威力のレールガンを搭載できるのも心強い。シールドバインダーもある。

アースシェイカー 重量／通常
配備 RB ※限定機
コスト 100 配備請求P 400000

ゲーム中最高のコストを必要とするだけに、その性能は第三世代の中でも際立っている。機動力こそほかに譲るが、耐久力と火力はモンスター級。さらに、扇状に発射されるカットオフ光線　ガウス砲は、もはや反則とも言える効果を発揮する。

第8ターン 戦術考察

本作最強と謳われるVT、ジュガノートがHSD軍に登場。マップ的には、いずれもスタンダードな構成となっているので、これまで培ったパイロットとしての腕前の見せどころだ。なお、本ターンで最終的な勝敗が決する。

出現VT
- PRF なし
- HSD ジュガノート（限定）
- RB なし
- JAR なし

M22 『新奉天』攻略戦

攻撃側目的：敵の殲滅
防御側目的：敵の殲滅



攻撃防御共通 戦力の集中による突破か、拡散しての個別撃破のいずれかのプランが考えられる。障害物衝突による転倒が多発するので、通行可能なルートは頭に叩き込んでおきたい。都市部では、遮蔽物を利用しつつのアンブッシュが非常に有効。4速起動が可能な舗装路面で待ち伏せすれば、移動時間のロスが大幅に短縮できる。D2の拠点を早めに押さえたいところだが、両軍の戦力が集中しがちなので、十分注意。

M23 『雨汀』山麓

攻撃側目的：敵の殲滅
防御側目的：敵の殲滅



攻撃防御共通 山側、谷側にそれぞれ拠点がある。自軍の機体編成によって山と谷、いずれかからの出撃かを決定しよう。登坂中はスピードが落ちるため、攻撃を受けると危険。固まらず、複数のルートを進むようにしたい。若干時間がかかるが、戦闘エリアのギリギリを登坂するルートも、状況によっては有効だ。また、C2の中立エリアは支援砲撃の恐れもある。周囲の僚機と連繋し、安全を確保してから制圧すること。

M24 『ユジャイ』村防衛戦

攻撃側目的：敵の殲滅・数量、村落中央部の拠点占領（50P）
防御側目的：敵の殲滅、目標村落中央部の拠点占領（50P）



攻撃 C3の拠点を目掛けて一気に攻めるか、いったんB4・D4拠点を押さえるか、いずれかの戦術がセオリー。0ラインの南下時では、敵との交戦が予見されるので素敵に気を払う。

防御 すり鉢状の底にある拠点を制圧されると、大幅にポイント減となる。まずは、拠点を中心として防衛ラインを展開。その後、ラインを徐々に北上させ、敵殲滅を目指そう。

はみ出し鉄騎さん 最後はちょっとお知らせ。この攻略記事にも協力してもらっている'野良犬小隊駐屯地'では、「鉄騎大戦」を使ったオープン・トーナメント大会を企画中。ルールは、3対3のチーム戦で攻防を変えての2戦を行い、残りのポイント数で勝ち負けが決する予定。開催期日は、5月中旬を予定しているとのことだが、詳しい告知は彼らのホームページで確認してほしい。ファミ通Xboxチームも出撃したいところだが、正直あまり勝ち抜ける気がしません（苦笑）。第2クールで腕を磨いてきますので、それでは次号の攻略記事にてまたお会いしましょう。

最終攻略！ コンボをどれだけつなげられるかが勝負！



最終回となる今回は、ラスト5つのマウンテンを一気に攻略。目標の高さにめげず、コツコツとスコアを伸ばしていこう！

タイトル	テンクウ2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーフェクト・スノーボーディング
発売日	発売中（2月26日）	価格	7140円（税込）
開発	Microsoft Game Studios	製作者	
ブロック数	26ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Live接続時は8人同時プレイ可能		

終盤のマウンテンを一挙制覇！

Career攻略も最終回。今回マップ掲載した5つのマウンテンのうち、完全に新しいものは最初のふたつ。いままでのマウンテンよりも格段に広いので、まずはじっくり滑ってコースを覚えること。それから、スコアを稼ぎやすい場所を見つけだすのだ。

Mt. Buller

街中をコースが縦断するという、一風変わったマウンテン。建物や街路樹などの障害物が多いので、ぶつからないように注意して滑ろう。目標スコアは高いが、大きなキッカーも多いため、右で紹介するオススメポイントをしっかりおさえれば、スコア関係は何とかなるハズ。

オススメのコースは、もっとも長い'Blue Bullet'。中盤の建物の上はあまり稼げないので避けよう。'Horse Hill'の中盤は、'Event 2'で滑るコースだ。

HIGH SCORE

①60,000 ②100,000 ③180,000

MEDIA SCORE

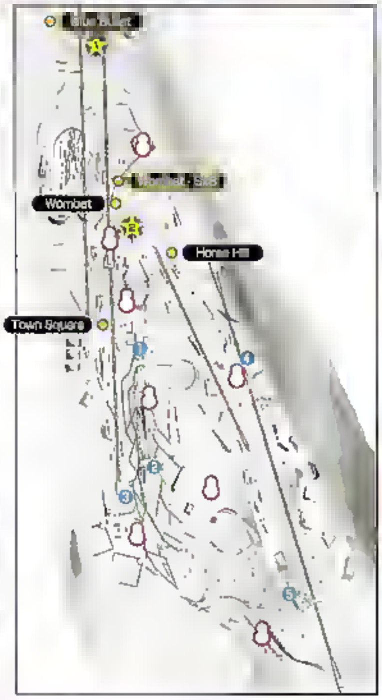
①30,000 ②50,000 ③85,000

TRICKS

- レイルで5000Styleポイント以上
- ノークラッシュで合計50000ポイント以上
- Late Flip
- 5000ポイント以上のImpossible
- 15000ポイント以上のRailslide

GAP

1. 建物のあいだを飛び越える
2. 屋根から飛び降りる
3. フェンスを飛び越えハンドレイルに乗る
4. キッカーを飛ぶ
5. 薄りのキッカーを飛び越える



オススメポイント★



➡できればl0秒以上スライドしたい。

'Blue Bullet'でスタート後、すぐ左に向かうとリフト降り場があり、すぐ先のキッカーからリフトケーブルに飛び乗れる。スタイルボーナスを稼ぎつつジャンプし、レイルスライドをキメれば10万ポイント以上のスコアを稼げるハズ。メディアスコアも同時にゲット可能だ。

オススメポイント★2

マップ上のポイントと、その先のリフト右側にキッカーが連続して点在しているエリア。キッカーが大きく、さらにカメラマンもいるのでMEDIA SCOREも同時に稼げるのがうれしい。うまくいけば、上記のポイント1とここだけで目標MEDIA SCOREのクリアーも可能！



⬅狙うのはもちろんスタイルボーナス！

チャレンジひとロメモ



➡ジャンプ時にスタイルでスコアを稼ぐのも重要。

'Pro 1'をクリアするとJapan（Mute＋両トリガ）を教えてもらえる。難関は、'PhotoShoot 2'と'Pro 2'で登場する、ハーフパイプをジャンプして超えるところ。'OLLIE'にスキルを割り振って乗り越えよう。'PhotoShoot 3'は、最初のジャンプでレイルに飛び乗らないのがコツ。

オススメポイント★

'Big Ridge'からすぐ右に行き、テントがふたつある場所をさらに右に滑ると大きなキッカーがある。スタイルボーナスを稼げるばかりか、着地点には長いレイルがあるため、うまくレイルに飛び乗れれば莫大なポイントを稼ぐことができる。レイル上で小刻みにジャンプしてコンボを稼げば、30万ポイント以上のゲットも可能だ。すぐあとのキッカーにつなげればベスト！



⬆'Pro 2'で滑るのも、じつはこのポイント。練習あるのみ。

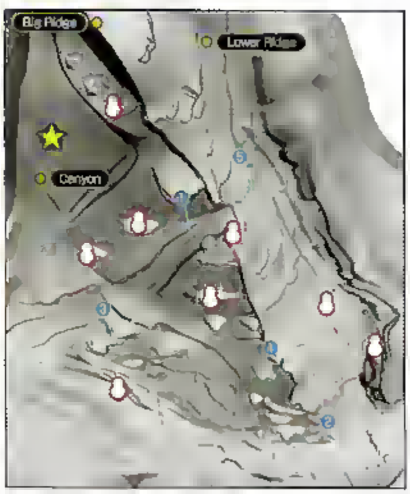
チャレンジひとロメモ



⬆'PhotoShoot 3'は飛行機の場所で速度を落とさないことがコツ。

'Pro 1'をクリアーすると教えてもらえるのはStale Poke（Stalefish＋右トリガ）。'Pro 2'は超難関。ふたつ目のトリックエリアはテントのパイプでレイルスライドし、そのままジャンプしてスタイルを稼ぐ。着地後すぐに、つぎのトリックエリアがあるので注意。最後のトリックエリアは、単独トリックで目標スコアを上回るのは難しい。パターでコンボをつなげて稼ごう。

New Zealand



ニュージーランドの広大な山を一気に滑り降りる、なんとも「天空」らしいマウンテン。斜面が急なため、従来の山とは比較にならないほど大きくジャンプできるのが特徴。目標スコアこそ高いが、難度はそれほど高くはない。丁寧にジャンプして、スタイルボーナスをめいっぱい稼ごう。オススメコースは、山頂から始まる'Big Ridge'。スコアだけでなく、気持ちよく滑れるのもポイント高し。

HIGH SCORE

①75,000 ②150,000 ③270,000

MEDIA SCORE

①40,000 ②80,000 ③130,000

TRICKS

- 30000ポイント以上の360Spin
- コンボで40000ポイント以上
- 10000ポイント以上のRailslide
- ノークラッシュで合計80000ポイント以上
- Triple Back Flip

GAP

1. 巨大な岩からパイプへ飛ぶ
2. ラストのナチュラルヒットから飛び降りる
3. キッカーから崖の上に飛び乗る
4. ウィンドリップから飛ぶ
5. 凍った水路のリップから飛ぶ

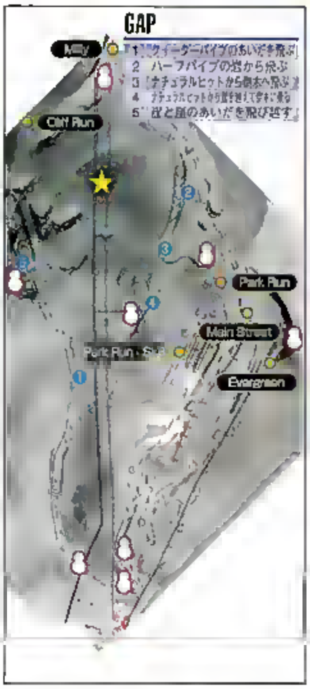
アイコンの見かた ●：スタート地点 ♁：スノーマン ●：GAP ★：おすすめポイント

ラスト3つは初期マウンテンのフルバージョン！

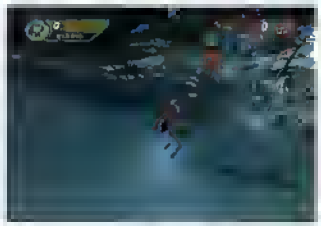
ラスト3つのマウンテンは、過去に登場した山のフルバージョン。すべて、以前より高い地点からのスタートが追加されている。重複している部分は過去のものと同じなので、ここでは新しく滑れるようになった場所を中心に攻略していく。GAPなども変わっているので注意！

Millicent

新しく滑れるようになった部分の大半は自然の崖。急斜面のため、大きなジャンプでスタイルボーナスを稼ぐことができる。"Cliff Run"から右に進むと倒木がたくさん並ぶ崖へ。難度は非常に高いが、ここですべてコンボをつなげられれば大量にスコアを稼げる。"Pro 2"などでは、この場所を滑ることになる。



オススメポイント★


↑"Milly"から右に進み、建物の先で左に曲がるとココ。大きくジャンプしよう。

短めの電柱がある場所がオススメ。大きくジャンプでき、カメラマンもいるためMEDIA SCOREも同時に獲得可能。着地後の斜面には、大きくジャンプできるキッカーとカメラマンが点在しているので、MEDIA SCOREをとことん稼ごう。なお、左側のリフトケーブルに飛び乗ってレイルスライドすれば10万ポイントほど稼げるが、付近にカメラマンがいないのでMEDIA SCOREは得られない。

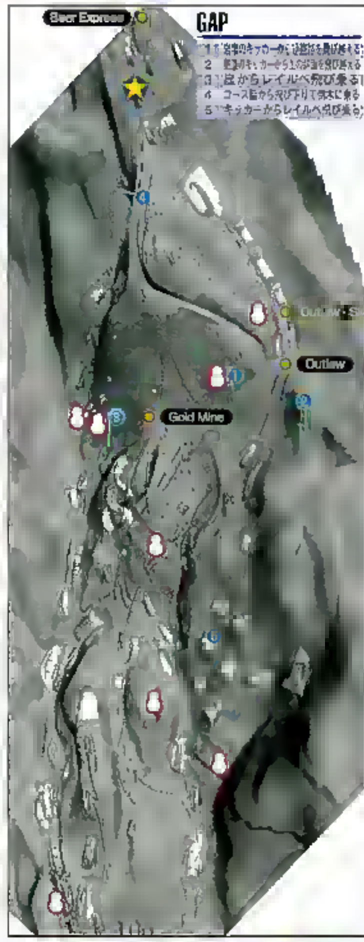
チャレンジひと口メモ

"Sponsor 2"の"ツイストしたレイルトリック"は、レイルしながらどちらかのトリガを軽く引けばよい。"Pro 1"をクリアすると、Truck Knee Indy（Indy+左トリガ）が使用可能になるぞ。"PhotoShoot 3"と"Pro 2"は猛烈に難しい。レイルからジャンプするときに重心が傾いている方向に飛ぶため、飛び移る倒木のほうへ傾けてからジャンプするのがコツだ。ジャンプ中はスタイルでスコアを稼ごう。


↑飛び移るときに距離が足りない場合は、もう少し進んでから飛べばうまくいく。

Bear Mtn.

リフトケーブルに飛び乗れる場所が多々あり、大きな倒木も多数あるという、レイル好きにはたまらないマウンテン。スキルを"BALANCE"に割り振り、長時間のレイルでスコアを稼ごう。



オススメポイント★

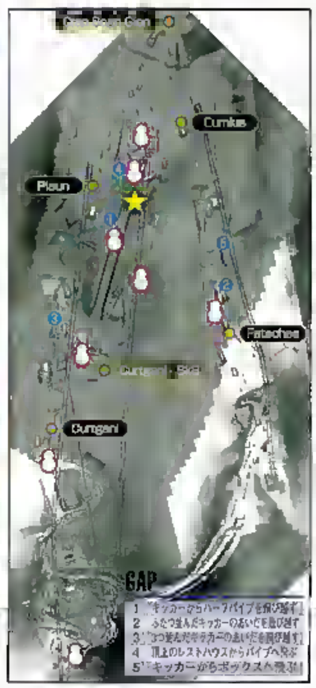
"Bear Express"の右に向かうと、急な斜面にキッカーが点在している場所に出る。そのうちひとつめとふたつ目のキッカーは、わりとラクにリフトケーブルに飛び乗れるハズ。3つ目のキッカーの先にはカメラマンがいるのでMEDIA SCOREも稼げるのはうれしい。ここから右に降りた、倒木が並ぶエリアもオススメだ。

チャレンジひと口メモ

"PhotoShoot 1"はスキルを変更してジャンプ力を上げておこう。"PhotoShoot 2"は、何度もプレイして飛び乗るレイルの方角を覚えること。"PhotoShoot 3"は序盤にリフト下の雪の端でレイルスライドが可能。ここでスコアを稼いでおくとラク。"Pro 1"をクリアーすると、Indy Stinky（Indy+右トリガ）を教えてもらえる。

Laax

大きなキッカーやハーフパイプが追加され、時間帯も昼間ということで以前よりもグッと滑りやすくなっている。目標スコアは非常に高いので、トリックをミスらず、確実にコンボをつなげることが重要だ。このマウンテンを攻略し終えても、まだ「天空2」は終わらない。さらなるチャレンジが待っているぞ！



オススメポイント★


↑カメラマンはやや頂上側にいる。レイルスライドをキメるのは早めにすること。

"Curnius"の右側にある建物のすぐ先に、巨大なハーフパイプがある。ちなみに"Crap Sogn Gion"からでも行ける。パイプ中盤の左側にカメラマンがいるので、MEDIA SCOREを稼ぐチャンス。端を使ってレイルスライドをキメよう。パイプの中盤にはスノーマンがいるので忘れずにチェック。このポイントの手前のキッカーからは、リフトケーブルへ飛び乗ることができる。ここも活用すべし。

チャレンジひと口メモ

"PhotoShoot 1"が激ムズ。上手にリングをくぐるコツは飛びすぎないこと。早めのジャンプと、リップに対して少し直角気味に突入することがコツだ。"Pro 1"は、最初のトリックはレイル中にトリガを軽く引いてツイストしてスコアを稼ぎ、着地するときはスピンしてコンボをつなげる。ほかのポイントはスタイルで稼ぐとよい。クリアーするとIndy Nosebone（Indy+両トリガ）を修得できる。


↑"Pro 1"で最初のレイルから着地するとき、体を斜面と水平にするとうまくいく。

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE ガレージ

日本ユーザーになじみの薄いワーコレタイトルをかいがいしく紹介していきます。

What'sワーコレ
正式名World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

A action!	タイトル	メタルアームズ：グリッチ イン ザ システム	
	発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションシューティング
	発売日	5月20日発売予定	価格	5040円（税込予価）
	開発	Swingin' Ape Studios	著作者	
ブロック数	5ブロック以上	対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch HDTV 1～4人
その他				

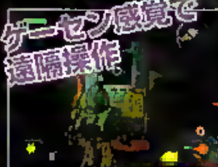
METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

筋金入り(?)勇者グリッチの冒険活劇アクション

さまざまな武器アームを駆使して立ちふさがるロボット軍団を鉄クズに変え、パズルのごときフィールド構造の謎を解き明かしては新たな道を切り拓く、正統派3Dアクション。分割画面で最大4人対戦できるマルチプレイモードは、多彩なルール設定が魅力だ。


➡独特の生態系が形成されたロボ惑星を探索せよ。

鋼鉄惑星に平和をもたらすカギは乗っとりにアリ!!


ゲーセン感覚で遠隔操作


⬆➡コンソールを介して行けない場所での作業を敵ロボに代行させよう。

つねに正面きってツッコむのも勇者らしいけど、すでにある役立つ何かを利用する"クレバーさを発揮するのもまた勇者。アクション操作の腕前はちょっと……という人も、知的な爽快感を味わえるのが本作の醍醐味だ。

乗り物だってブン取れる

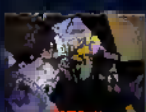

⬆高い攻撃力を誇る搭乗型兵器は、いったん撃ち落としてから奪い取るのがベター。

マルチプレイモードではNPCの手導権が熱い!!


➡フィールドに配置されたNPCロボのシステムを乗っ取って味方にするのだ。

METAL ARMS SCENE PREVIEW 日本語意訳版

メカメカしい設定のわりにヒューマニズムあふれる物語が展開する本作。キャンペーンモードの冒頭デモをちょっと解説してみよう。


①廃墟都市を探索中の反乱軍兵士(もちろんロボ)が、見たことのないデザイン&へんなマークつきのロボが横たわっているのを発見。とりあえず本部に運び、技師のおやっさんに調べてもらったところ、判明したのは、彼が"グリッチ"という名で、それ以外の記憶データがきれいさっぱり抹消されているということだった。


②この物語の舞台となる"アイアンスター"は、もともと平和なロボット惑星だった。しかし、1体の天才科学者(もちろんロボ)が生み出した新型ロボが「私はコローシブ将軍だ！」と名乗り、たちまち大軍隊を率いて惑星を軍事支配してしまったのだ。グリッチを確保したのは、そんな軍団に抵抗する反乱軍のひとつというわけ。


③こっそり建設中だった新たなロボット都市に、ついに軍団の魔の手が！ 反乱軍の司令官アロイ大佐は、ロボ軍団の撃退を命令する。しかしそれを聞いていたのは、たったふたりの兵士だけ。こりゃどうしたものか……というところに、動けるようになったグリッチが現れ、敵軍討伐を志願する。「まあ僕にまかせときなよ」

LOCAL REPORT
観てよし、遊んでよしのマニア推奨ゲーム！



このゲームの大きな特徴のひとつは、プレイヤーがほかのロボットを味方として率いれることなんだ。ロボットたちがキュートでカッコいいから、プレイして楽しく、横で観ていても楽しい。あらゆるものを破壊する快感も大きい、マニア推奨のゲームだね。（米Xbox専門誌「XBN」編集者Greg）

発売済みワーコレタイトルのお得な追加情報 TUNE UPコレクション

Links 2004
ちょっとステキなチート技2連発

メインメニューで、コントローラーのボタンを〔X、Y、左トリガ+右トリガ（同時押し）〕の順に入力すると、いきなり全9コースがプレイ可能に！ シングルラウンドでのみ有効だけどね。

また、'SafariTK'という名前のキャラクターを作成すると、全スキルポイント、チャレンジ、キャリアモードツアーのロックが外れた状態でプレイできるのだ。こちらはオフラインでのみ有効。

Counter-Strike
チートコードの一覧を公開!!

メインメニューで'Single Player'モードを選んでスタートボタンを押し、右表のコマンド（矢印は方向パッドの上下左右に対応）を入力。すると、弾数無制限をはじめ、ふだんとはちょっと違った感覚で遊べるようになる。ただし、効果があるのはオフラインのみ。Xbox Live対戦のときにズルはできない、ということで。

弾数が無制限に	A X Y B
体力が無限に	A B Y X
弱い重力状態に	↑↘↘↑↑←
BOTが攻撃してこない	←→→←↑↓
BOTを赤と青にハイライト	→→→↑↓←
キャラがデフォルメに	↑↑←→↑↓
壁をすり抜けられる	↑↓←→↓↑
敵を自動的に照準する	↓↓↓↓↑↑
初期所持金額が$16000に	↑↑↓↓←→
衣装を変更(BOTの目はごまかせない)	←→↓↑←→

TONY HAWK'S UNDERGROUND

タイトル	トニーホークス アンダーグラウンド		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションスポーツ(スケートボード)
発売日	5月20日発売予定	価格	5040円(税込予価)
開発	Neversoft Entertainment	制作者	
ブロック数	9ブロック以上 対象年齢 15歳以上	システム対応	5.1ch HDTV
その他	システムリンクケーブル対応		

トニホ神の名の下に オレ流スタイルを貫け!!

スケーターの外見やデッキ(ボード の絵柄)はおろか、トリック構成やスケートパーク(マップ)、ゲームルールまでこと細かに作れてしまう本作。こだわり派のプレイヤーは、このエディット要素だけで満足できるかも!?

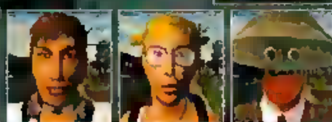
スケーター作成編

顔や服装など、キャラクターパーツの設定項目が異様に多いのは当然としても、体の部分単位(頭頂部、アゴ、ふくらはぎetc.)でのスケール変更ができるのは衝撃的。リアリズム追求、変身願望、どっちも満たせるぞ。





➡"鼻"のX軸・Y軸・Z軸調整ができるってどうよ?



フォーマルからアブノーマルまで自由自在

明日のスケボーキング目指してトリック三昧の日々を!

爽快感と身の危険がつねに隣り合わせのスポーツ、スケートボード。その醍醐味を高水準で追求し続ける『トニーホーク』シリーズの最新作が、これ。従来のようにー流プロスケーター気分でスイスイ、グルグルできるだけでなく、シリーズで初めて導入されたストーリーモードによって'ボーダー版・成りあがり伝説'を体験できるなど、シリーズのファンでなくても一目置く要素が満載だ。個性的なアメリカの各都市を我がもの顔で滑り倒そう。



⬆ちょっとの努力で誰もがスペシャルなトリックをくり出せる、夢のようなソフト。



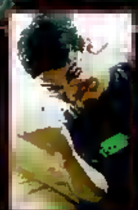
⬆Xbox Liveは未対応ながら対人モードは充実。自作マップで友人と競争することも。

LOCAL REPORT

飽き飽きしていたシリーズファンも大満足!!

すばらしく、かつ危険なスケボートリックを体験できる『トニーホーク』シリーズの最新作は、ストーリーモードが最高だね。それまでのシリーズ作は変わり映えがなく、正直「もういいよ」って感じがしていたから、とても新鮮にチャレンジできたよ!

(※Xbox専門誌「XBN」編集者Greg)



TONYHAWK'S UNDERGROUND SCENE PREVIEW 日本語意訳版

ストーリーモードは本作のメインといえるだけに、せめて導入部くらいは状況を把握しておいたほうがいいよね、というわけで。



①プレイヤーは、ニュージャージーのとある町で、トップスケーターになる夢をなんとな~く抱いている青年(※老若男女を自由に設定可能)。今日も自宅でボロボロのマイ・ボードを手入れしていると、親友のエリックがチラシを持って興奮気味にやってきた。「この町にプロスケーターが来るらしいぜ!!」

②「(プレイヤーキャラの独白)――我が愛すべき故郷は、何の変哲もない田舎町。まあ、あちこちに格好のライディング・ポイントがあるってのは、いいことだけどだね。ただ、街を仕切っているギャングのヤツらは、俺たちスケーターのことをよく思っていない。むしろ、メチャメチャ敵視している……」

③(本編スタート)家を出てダチのエリックに話しかけると、いきなり泣きついてきた。彼がいつものように滑っていると、ギャングがやってきて大事なボードを取りあげ、バラして民家の屋根上に投げ捨てて行ったとのこと。「オレ、足ケガしちゃってるから代わりに取ってきてくれないかな?」

【世界の橋外から~担当ライター後記~】今号よりリニューアルしたワーコレ紹介ページ。「おもしろいゲームは、英語がよくわかんなくてもおもしろい!」を基本ポリシーに、ますます誌面を充実させていきますので以後よろしく。ところで、ワーコレのMLBゲーム『Inside Pitch 2004』が、現在出荷されているぶんで販売終了とのこと。お求めの方はお早めに~。

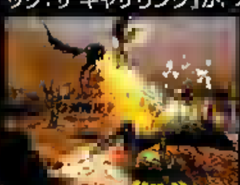
ワーコレの新着ラインナップをフライング気味(?)に紹介!! NEXT COMERS

7月22日(予定)にリリースが決まったワーコレ新タイトルは下の3本。詳細は次号以降でタップリと!!

Magic: The Gathering-Battleground

発売元:ATARI 開発:Secret Level

世界中に熱狂的なファンを持つカードゲーム『マジック:ザ ギャザリング』が、オリジナルのデュエル要素や戦略性を継承したタクティカルアクションとして登場。荒ぶるクリーチャーをつぎつぎに召喚し、電光石火で魔法を放つのだ!



Voodoo Vince

発売元:マイクロソフト 開発:Beep Industries

復讐に燃える30センチ大の呪術人形・ヴィンスを操作するコミカル&シニカルなアクションゲーム。自分が受けたダメージが敵に向けて弾かれるという不思議な能力を駆使して、自分を作ってくれたマダム・シャーメインの救出に向かえ。



X-Men 2: Wolverine's Revenge

発売元:Activision 開発:Gene Pool Software

ハリウッド映画版でもおなじみ、マーヴルコミック『X-Men』の人気キャラクター'ウルヴァリン'が単独で戦うアクションアドベンチャー。状況に応じてステルス戦/正面突破を選択しつつ、邪悪な組織・ウエポンXの施設中枢部を目指そう。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ!

海外ゲームMANIAX

Vol.19

海外発のXboxゲーム情報をお届けする連載コーナーが新装リニューアル。国内のゲームやワーコレだけじゃ満足できないみんな、集まって～!



イラスト:香溯湖色

海外タイトル新着情報

今月の特集は、こっそりと目的を達成する"スニーキング"。日本語で言えば"隠密"だ。忍者やスパイ、探偵などが得意そうなこの行動、修学旅行の夜なんかにこっそり抜け出すのも、ある意味スニーキングだ。今回はGregのコラム(80ページ)にも詳しい情報があるので、合わせてチェック!

そのほかのおもな新作タイトル(4月22日現在)

- Alias(発売・開発:Acclaim)
- ESPN Major League Baseball(発売:SEGA　開発:Blue Shift)
- TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator(発売・開発:Codemasters)
- Manhunt(発売:Rockstar Games　開発:Rockstar North)
- Hitman: Contracts(発売:Eidos Interactive　開発:Io Interactive)



トム・クランシーシリーズ スプリンターセル　パンドラトゥモロー

Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

発売:Ubi soft　開発:Ubi soft　リージョンフリー

サム・フィッシャー復活! 傑作ステルスアクション

日本でもスマッシュヒットを飛ばした『スプリンターセル』の続編。超一流の諜報員サム・フィッシャーを操り、さまざまな任務を"できるだけ秘密裏に"遂行するステルスアクションの傑作だ。天井裏やダクトをはい回り、闇に姿を溶け込ませながら、敵に気づかれることなく速やかに動け!





↑疾走する列車の屋根から始まるステージもある。サムの渋さは本作でも健在だ。

今度の舞台はインドネシア!

舞台は少しだけ未来の2006年。アメリカは東ティモール防衛軍を訓練していたが、現地にて排米運動が活発化。アメリカ大使館は襲撃され、民間人を含む数十名が捕らわれてしまう。サム・フィッシャーは現地に派遣されるが、今回の目標は人質の救出ではなく極秘資料の破棄。アメリカ軍の真意は!?



←インドネシア以外にもフランスなどサムは世界を駆ける。

大幅に増えた数々のアクションを見よ!

主人公がくり出すアクションの多彩さも『スプリンターセル』の大きな魅力。今回ももちろん新アクションが追加され、よりエージェントらしい行動が可能に! キマれば最高にクールだが、失敗した途端にトホホな感じになりがちなのが隠密行動。慎重に!



→高い場所を這うパイプに足を使ってぶらさがり、そのまま射撃!



→ドアの横など、壁にはりついた状態からすばやくターン。



→せまい通路で空中にとどまる。ここからジャンプも可。

マルチプレイもついに対応!

ファン待望のマルチプレイも搭載! Xbox Live、システムリンクともに最大4人まで同時プレイ可能で、スパイ側と傭兵側に分かれて戦う。ウィルスの容器を無力化したり奪ったりと、ルールはさまざま。単純に敵を倒すだけでない、本作ならではの対戦方法だ。



←スパイはウィルスを奪い、傭兵はウィルスを守るのだ。



サイレントスコープ コンプリート

SILENT SCOPE COMPLETE

発売:Konami　開発:Konami

スコープの先に見えるものは!?

スナイパーライフルを使って制限時間内に敵を殲滅するガン・シューティング。オリジナルは日本のアーケードゲームで、本作はそのシリーズ3作品を収録。シリーズ最大の特徴は、画面上にカットインされる"照準スコープ"の存在。遠くにいる豆粒大の敵をスコープ内に捕らえ、つぎつぎに倒していく遠距離狙撃の快感、すご腕スナイパーの陶酔感を存分に味わえるのだ。



↑プレイヤーの武器はスナイパーライフル。いかにすばやく、正確な照準合わせができるかが勝負。



↑各ステージの最後にはボスも登場。事前に指示される弱点を狙え!

ライフル型専用コントローラーも!

さすが銃にはうるさい(いろんな意味で)アメリカ。本作には専用のライフル型コントローラーが[illegible]。残念ながらスコープは飾りだが、ブローバッ[illegible]ど機能は充実。大きいため手[illegible]やすいのが難点!



→砲身などを外すとショットガン型にも変形。53ドル(約5800円)。Pelican社。

特別企画

ゼロからはじめる たのしい海外ソフト

海外ゲームで遊ぶためのイロハを数回に分けて紹介する……必修講座をお届け!

海外ソフトには多くの種類があるぞ!

"リージョンコード"という言葉を耳にしたことはあるかな? Xboxのソフトには、販売地域(国)ごとにリージョン(=地域)が設定されていて、このコードがソフトと本体で一致しないと動かないのだ。

リージョンコードは、下のように大きく4つに分けられるんだけど、日本のみんなにオススメなのは、"リージョンフリー版"と"アジア版"。なぜって、日本のXbox本体でそのまま動かせるから!(もちろん、ゲームは英語のまま、がほとんどだけどね)じゃあ、そのリージョンはどうやって見分けるか? じつは……ふつうのユーザーが外からリージョンを判断する確実な方法は、ないんだ。ギャフン。海外ゲームを扱っているショップの店員さんに聞いたり、海外ゲームに詳しいお兄さんがやってるホームページなどを見て、生きた情報を集めるしかないのだ。

●北米版

遊ぶには北米版本体が必須



Xboxの本場、北アメリカで売られているソフト。当然、遊ぶには北米版のXbox本体が必要になるけど、日本の数倍はあるソフトラインナップは魅力的!

●PAL版

特殊なテレビか変換機が必要



ヨーロッパ版。欧州のテレビは日本とは違うPALという映像方式なのでこう呼ばれる。遊ぶには、欧州版の本体とPAL対応のテレビや変換器まで必要。

●アジア版

日本版本体で遊べる!



アジア地域で売られているソフト。リージョンが日本と同じなので、日本版Xboxで遊べる。基本的にゲームは英語で、説明書だけ韓国語とか中国語。

●リージョンフリー版

日本版本体でも遊べる北米版



リージョンが設定されていないソフトのことで、どの国の本体でも遊べる。ふつうは、ソフト数がいちばん多い北米版の"リージョンフリー"のことを意味する。

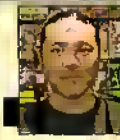
はじめての海外ゲーム ~本誌ライター・板東編~

13年まえ、海外のゲームは"理不尽な難易度"、"過激すぎる表現"などの理由で、いまよりも数倍、日本のユーザーから敬遠されていたように思う。筆者もそう。そんな状況の中で登場したのが、広大な土地に発電所や住宅地などを建設して町を発展させるという、非常に斬新なシミュレーションゲーム。いまでは有名な『シムシティー』だ。"何かを組み立てること"が好きな筆者はその魅力に抵抗できず、海外ソフトであるにもかかわらずついにプレイ(ちなみにPC-9801版)。モニターの中には、徐々に立ち並ぶ家並みや高騰する地価など、まぎれもない"町"が存在しており、筆者はその成長を眺めるのに熱中した。その衝撃以来、「海外だから」と避けることなく、快適なゲームライフを満喫しています。



⬅Webブラウザ版も登場した『シムシティー』。

メッセーサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか?



アクレイムの『Alias』が人気ですね。原作はアメリカのTVドラマで、最近流行のスニークアクション。また、市販車からF1、コンボイまで、さまざまなクルマに乗れるレースゲーム『TOCA Race Driver 2』も売れ筋です。ちなみに、アメリカのガンコンって、なぜあんなに奇抜な色や形なのかご存じですか? アメリカでは「銃関連のグッズは、ひと目で玩具とわかるデザインにしなければいけない」という法律があるんです。さすがは銃の国といったところでしょうか。そのため、日本製の黒い(リアルな)ガンコンはオークションで人気があるようですよ。(4/19)



⬆CIAの女性スパイを操り、フィアンセを殺した悪の組織に立ち向かう『Alias』。

Xboxほか海外ゲームの聖地!
メッセサンオーカオス館
所在地:東京・秋葉原
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

●ご注意:マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていません。また、アジア版やリージョンフリー版のソフトが日本版Xbox本体で作動することも保証されていません。■■版Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく!

メーカープロファイル Vol.1 Ubi Soft

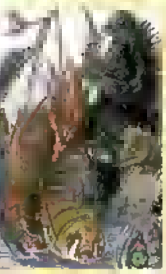
フランスに本社をかまえるUbi Softは、1986年に設立、現在では20ヵ国以上に支社を持つ巨大老舗メーカーだ。1995年に発売されたアクションゲーム『Rayman』が海外の各国で大ヒットし、一躍トップメーカーへ。美しいグラフィックスと謎解きのおもしろさでヒットした『MYST』シリーズやMMORPGの『エバークエスト』など、ヒット作品は数知れない。また北米版『グランディアII』の移植を担当するなど、日本産ゲームの海外展開にも積極的。Xbox版トム・クランシーシリーズなど、その逆もまたしかりだ。



➡一瞬も気が抜けない緊張感がたまらない『ゴーストリコン』。

海外ゲーム投稿団

●最近はRPGも3Dに移行し、いわゆるダンジョン型の疑似3DRPGが減ってしまって悲しい限り。RPGが不足しているハードではどんなRPGでも注目されるので、製作期間やお金がかかるなんて言わずに開発して! (神奈川県 元気娘)
——3DRPGはいいよね。『ダンジョン・マスター』とか、やり込んだなー。



福岡県 G・N・A

⬅怪獣が勢ぞろい~! ゴジラに釣られたモスラがいい味出してるね。

ライアンのアメリカとFPS



Ryan J. Payton

アメリカでXboxが人気があるのは、XboxがFPS(主観視点のシューティングゲーム)に最適なゲーム機だからである。『ヘイロー』や『カウンターストライク』は、熱狂的なゲームファンや批評家から支持され大ヒットした。FPSは、いまアメリカでもっとも人気のあるジャンルだ。そこには、アメリカ文化に浸透している銃や射撃シーンが頻繁に登場する。いまも地元シアトルのニュースをよく読むが、毎週、銃を使った殺人関連の記事を目にする。アメリカでは毎年一万人を超える人が銃によって死んでいるにもかかわらず、アメリカ人は銃を愛し、銃を用いるゲーム、とくに3Dのシューティングゲームが大好きだ。現在でもアメリカでは多くの人々が狩や射的を趣味としており、彼らにとってシューティングゲームは、幼いころに父親と狩りに出かけたときのことを懐かしく思いださせるものかもしれない。また、制約が少ないというFPSのゲーム的な性質が、アメリカ人の好みに合っているのかもしれない。一方、なぜ日本ではFPSがアメリカほど人気でないのか? 日本で作られ、大ヒットしたゲームには『メタルギアソリッド』、『バイオハザード』のような銃を用いるゲームもあるが、どちらもFPSではない。日本におけるFPSの未来。それは、銃を持つことが禁じられている日本で、日本人自身が作るFPSの登場にかかっているのではないか。ストーリーがおもしろく、格闘シーンがたくさんある『ブレイクダウン』は、FPSのジャンルに新風を吹き込んだとして、アメリカの批評家から賞賛された。もし日本のゲームメーカーが独特のアイデアを持って開発すれば、まったく新しいFPSが誕生するだろう。

アメリカ生まれ、大阪在住のフリーライター。まえはシアトルの任天堂で働いたりラジオのDJをしてました。いまはXboxに夢中!

投稿募集! 海外ゲームへの思い入れを大募集! 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり! 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は79ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Live で使える英会話講座 第2回

新講師就任!!

マイク校長先生のご指名により、今号より新講師がやってきた！　以前にも変わらず、英語の楽しさを教えてくれるぞ。



講師紹介／Xbox事業部・サービス&サポート統括部所属。2～16歳まで日本に滞在しており、日米語に堪能。

英会話をマスターしてオンラインゲームライフを充実させよう!!

ウィリアム：こんにちは。今回より講師を担当します。ウィリアム・ベイカンです。よろしくお願いします！

担当ライター（以下担）：こちらこそ!! それにしてもウィリアム先生は，日本語がとてもお上手ですねえ～。

ウィリアム：両親の仕事の都合で，2～16歳まで日本にいたんですよ。そのあとアメリカに戻ったのですが，2年半くらいまえにゲーム関係の仕事に就きたくて，日本にきました。Xboxがきっかけで再来日したようなものですね（笑）。

担：今回のお題は？

ウィリアム：今回は「クリムゾンスカイ：High Road to Revenge」で使える英語を紹介していきましょう。北米では昨年11月に発売され，かなり好評なんですよ。16人対戦で個人戦（ドッグファイト）も団体戦もできるので，かなり盛り上がるのではないかと。

英語初心者に適したオンラインゲームって？

FPSはコアなプレイヤーが多いので，新人が入ってくるとカモにされやすい。英語初心者に適しているのはワーコレの「Links2004」。1対1で対戦できるうえに，比較的年齢層が高いので，お手柔らかにプレイしてもらえるからだ。まったり英語をしゃべるには最適だろう。その点，「クリムゾンスカイ」は「Links2004」に比べて年齢層が少し低く，ブーイングされることもたまにあるかも。ただし，16人対戦で叫んでいるだけでも（個人戦），けっこう相手が反応してくれて，それが楽しかったりする。

『クリムゾンスカイ』で使えるフレーズはコレ!

ウィリアム：これは，おおむねどの海外タイトルにも当てはまるのですが、日本と海外では発売日に開きがあるため，Xbox Liveでのプレイでは，どうしても腕に違いが出てきしまうんです。

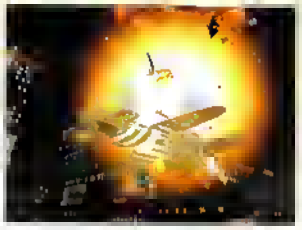
担：「クリムゾンスカイ」もけっこう熟練プレイヤーが多いと？

ウィリアム：そうです。そのなかに入っていくのですから，「This is my first time playing this game.」など，きちんとしたあいさつは欠かせないですね。

担：となると，団体戦には最初からあまり参加しないほうがいいのですか？

ウィリアム：オフラインでゲームをひと通り進めておいたほうがいいですね。

担：わかりました。コミュニケーションをとるにも，ちゃんと準備と順番があるということですね。



→ゲームでの楽しいプレイが楽しい会話を約束する。

初級編

初心者は，まずは個人戦で腕と英語の腕試しをしよう。気軽に声をあげながら，英語に親しんでいくのがベストなのだ。

Please take it easy on me. （意味）どうぞお手柔らかに。

初心者にとって肝心なのはやはりあいさつ。「This is my first time playing this game.」（このゲームを初めてプレイします）などといっしょに使うといいだろう。

You're all mine! （意味）全員倒してやる。

直訳は「お前らは俺のものだ」くらいの意。もちろん演技で威勢のいい発言をするわけだが，相手は「Year right」（言ってくれるね）などと，けっこうノッてくれる。

Okay, let's go! （意味）さあ、行くぞ！

オンライン対戦ではいかに世界観に入り込むかが勝負。ゲームスタート時にはこんなフレーズで気分を盛り上げていこう。対戦相手にもいい効果を及ぼすかも!?

You are going down with me… （意味）道連れにしてやる。

自機が瀕死の状態で，対戦相手のバックをとったときなどに使ってみよう。臨場感をかきたてること必至。あるいは，対戦相手もけっこうビビるかも!?

I'm getting hit! （意味）わ！　食らった!!

敵の攻撃を食らってしまったときに。団体戦であれば，このあと「I need your backup now!」（援護を頼む）などと続けていくと，運がよければ助けてもらえる。

What kind of a plane do you recommend! （意味）オススメの機種は何ですか？

北米では昨年11月に発売されているので，かなり手馴れたプレイヤーが多い。ここはすなおにオススメの機種を聞いて，交流を深めるのもありだろう。

中級編

中級編では団体戦で使えるフレーズを中心に紹介しよう。ちなみにこれらのフレーズの多くは『鉄騎大戦』でも応用可能だ。

Keep to the right (left)! （意味）右（左）へ曲がれ！

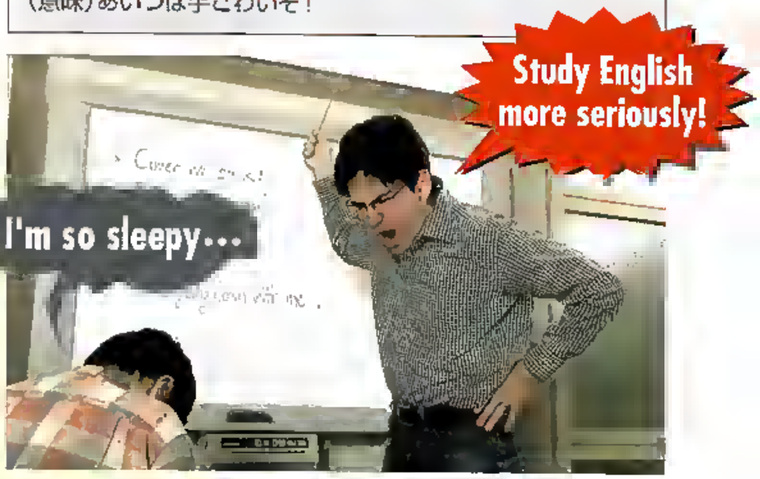
Cover my Back! （意味）後方を援護してくれ！

I got you covered! （意味）援護するぞ！

Watch your back! There's one behind you!
（意味）後ろの敵に気をつけろ！

I'll take that guy on the right (left)!
（意味）右（左）の敵は俺に任せろ！

Watch out for that guy. He's tough.
（意味）あいつは手ごわいぞ！



お役立ちフレーズ

Good game! （意味）いいゲームだったね！

オンラインゲームで対戦相手に恵まれると，ときとして充実した対戦ができることがある。そんなときは，すなおに「Good game!」と言ってみよう。「お互いいいゲームをした」という共有感が生まれるハズだ。そこからゲーマータグを交換して……なんてことに発展することもあるかも。

はみ出し英会話 「So, Mr.Bacon you take the flag, I will cover you.」（ベイカンさんがフラッグを取りに行くので援護します）：団体戦で大切なのは役割分担。自分はどんな役を担うのかを明確にしておいたほうがいいだろう。団体戦はある程度，コミュニケーションが必要になるわけだが，冷静に対処すれば難なくこなせるはず。

Xbox Online 情報局

http://xbox.com./jp/ vol.1

おなじみの公式サイトXbox.comの見どころや、オンライン系の最新情報をサポートしていくこのコーナー。情報満載でお届け！

アーケードタイトルのスペシャルサイトがオープン

Xboxから発売を予定しているアーケードタイトルをフィーチャーするスペシャルサイト、XBOXARCAOEがオープンした。これはアーケードから移植される作品のさまざまな情報を提供するサイトで、「式神の城Ⅱ」「メタルスラッグ3」「ギルティギア イグゼクス #リロード」の情報を発信している。

ここではミニゲーム（「式神の城Ⅱ」のキャラを使用したソリティア）や、壁紙のダウンロードのほか、複数のユーザーとチャットが楽しめるXアリーナも5月以降オープン予定。また、本誌編集長松井の執筆するコラムを読むこともできるぞ。これからもどんどんコンテンツが充実しそうだ！



←カードの絵柄が「式神」キャラ。少し新鮮かも。



←本誌編集長の書くコラムも好評（？）連載中だ！

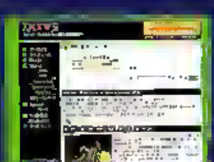
第1回 "Best of Xbox Fansite" 決定

ユーザーからの投票結果をもとに、第1回"Bast of Xbox Fansite"が決定した。選ばれたのは"XNEWS"、"Xbox mk2"、"TFLOで行こう！"の3サイト。どれも実力派の有名サイトばかりで、受賞も納得。Xboxユーザーならば、ぜひとも"お気に入り"に登録しておこう。そして、今回は選出された3サイトのオーナーから、特別に喜びのコメントを頂いた！

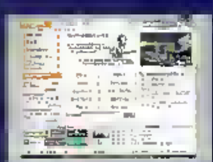
まずはXNEWSの管理人さん。「いままで2年あまりサイトを運営してきた中で、もっともうれしい出来事です。これを励みに今後も積極的に運営していきます」。

続いて"Xbox mk2"の管理人さん。「今後もプレイヤー参加型のレビューサイトとして、みなさんのXboxライフのお役にたてるようがんばります」。

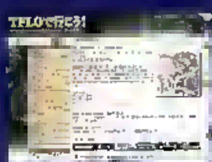
最後は"TFLOで行こう！"の管理人さん。「まさか受賞できるとは、感謝です。もっと楽しめるページになるようがんばります♪」とのこと。受賞者の皆さん、おめでとうございました！



↑Xboxの最新情報を網羅している"XNEWS"。その情報量に驚愕！



↑ソフト購入時参考になるのが"Xbox mk2"。充実のレビュー群が魅力だ。



↑"TFLOで行こう！"をチェックすれば「TFLO」の魅力がまるわかり！

E3情報はXbox.comで！

5月14日からロサンゼルスで開催される世界最大級のゲームショウE3。マイクロソフトも巨大なブースを出展し、最新ソフトの魅力をアピールする予定だ。そして、その最新情報をレポートする特別サイトが、Xbox.comにオープンする。もちろんこのサイトには、先ごろ決定したBast of Xbox Fansiteのオーナーたちも参加予定。現地からの熱い生レポートに期待！

「NINJA GAIDEN」世界一決定戦！

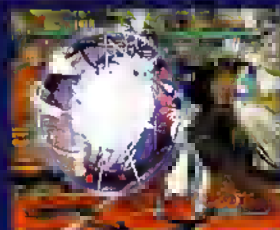
テクモの人気アクションゲーム、「NINJA GAIDEN」の世界トッププレイヤーを決定するトーナメントイベント、"Master Ninja Tournament"の開催が決定した。これは日本、北米、欧州で予選トーナメントを開催し、それぞれの地域別優勝者が、世界一の名を賭けて雌雄を決するという壮大なもの。優勝者にはもちろん豪華賞品が送られるので、いまから腕を磨いてその日に備えておこう。参加受付は5月上旬から、Xbox.comにて行われる。当然ながら、参加にはXbox Liveのサービスを利用できる環境が必要になるぞ。



←世界一の称号は、ぜひ日本人の手に！

アーケードタイトルの店頭トーナメント開催！

「式神の城Ⅱ」と「ギルティギア イグゼクス #リロード」の店頭トーナメントが、5月22日に開催される。開催場所は東京ビックカメラ新宿西口店と大阪ビックカメラなんば店の2ヵ所。エントリーは4月30日からXbox.comで行われているぞ。詳細も同時に確認しておくこと。



←参加賞もあるので、気軽に参加してみては？

スペシャルサイトが続々オープン！

ゲームの魅力を伝えるべく、続々と新タイトルのスペシャルサイトがオープンしている。この号が発売されるころにはオープンしている「クリムゾンスカイ」を筆頭に、「ラリースポーツ チャレンジ 2」のサイトもオープンする予定だ。新作サイト続々オープンで充実していく、Xbox.comを見逃すな！



←ドッグファイトが楽しめる「クリムゾンスカイ」。



←待望の続編の詳細はスペシャルサイトで。

Xbox突撃隊in札幌、開催迫る！

「みんなでいっしょにゲームを楽しみたい」というユーザーの願いをサポートするプロジェクトが、Xbox突撃隊。いままでも日本各地でさまざまなゲーム大会をサポートしてきた。そして来る5月5日、16回目となる突撃隊のイベントが札幌にて開催される。これは「HALO」の対戦がメインとなる大会で、参加はもちろん無料となっている。友だちも誘って、ぜひとも参加してほしい。

Web Masterからのメッセージ

初めまして、ユッキーです。2月下旬よりXbox.comチームに参加している新参者です。まだこちらに参加させていただいて2ヵ月たったばかりというところなのですが、自由な環境でのびのびと過ごしております。

これまで、ゲームとは縁遠い生活をしてきたのですが、世界観の作りこみ、グラフィックの質の高さにどんどんゲームの世界にはまり込んでいます。4月29日に発売された「グーリーズ」も非常にお勧め！　かわいいキャラたちが愉快な技を展開しまくりで、私みたいなゲーム初心者にもってこいのゲームです。この機会にゲームに疎い友だちをゲーム世界へ引き込んでみよう！

ファンクラ・ファンクラ!

サンチャWIRED

……DAY 19

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ!

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

風雲急を告げる、血煙高田馬場(元気様所在地)!果たして"春"は来るのか、来ないのか!?走り続ける"連載"座談会、注目の第2回!

前回に引き続いて、去る3月10日に行われた"「ファントムクラッシュ」春の緊急座談会"の模様をお送りいたします。"ゴミ・ボーイ"制作ウラ話に加え、ついに"核心"に迫る発言が!? それではどうぞ!

深く静かに"進行"せよ!

―― "ゴミ・ボーイ"の、元気社内の評判はどうですか?

澤田 いや、もうぜんぜん。この仕事、静かに進行しているんで(笑)。反響もなにも、社内の人たち知らないんじゃないかなぁ。

太田 実際、知ってる人少ないかもね。

小島 ココの人たちだけじゃないかな(笑)。

澤田 多分ココだけだよなぁ(笑)。うちの「風雲 新撰組」(PS2)の脚本を書いたアカバネさんに、「そういや澤田さんってファミ通Xboxで連載やってるんですよね」って言われたときに、すげーな、この人、マニアだなぁ!って思って、なんで知ってるの? って聞いちゃったもん。それくらい社内で知られていないと思ってた(笑)。

太田 そういう状態の中でやってきたんだね。

小島 同人感覚ですよ(笑)。

―― ……で、太田さん的には、そんな趣味の仕事してないで、ホントの仕事をしてくれないと困るなぁ、とか?

太田 いや、ツラそうにしていましたけど、実務のほうもビシっとしてくれていたので問題はなかったです。

澤田 金にならんことばっかしおって、なんて思われていたかも(笑)。

―― すみません~。太田さん、小説の感想はいかがですか?

太田 そうですね。Xbox版を作り始めたころというのが、こういう感じに下からのプッシュが強烈に来て"走るキッカケ"になったんですけど、今度もそういうような形になればいいなぁ、と個人的には思うんですが……。

―― それで、こういった小説を読んでしまうとですね。ファンとしては次回作どうなんだろうなぁ、とか思うワケです。

澤田 企画書自体は、以前の座談会でも言ったようにすでに存在はしていて、バージョンアップをくり返している、という状況です。小説内で説明したルールなども、企画書とパラレルに、こういうのができたらいいよね、というものを盛り込んでみたり、小説で試してみたり。もう少し登場人物の年齢層を上げてみたい、というのもやってみたかったんで。ちょっとキタナイ言葉遣いをする奴らを使ってみたいな、とか、そういう構想を立てて、小説で使ってみたり。

―― 企画書の一端が小説に盛り込まれている、というワケですね。

澤田 アイデアとか、できたらおもしろそうだなぁ、というのを入れてみました。

―― ファンの方からも、続編の要望書なども来ているそうですが。

澤田 マメな方がいてくださってありがたいです。

小島 便利ですよね、あそこ(笑)。

―― 鬼のようにマメで、よく見ているなぁと感心することしきりのファンサイトさん(註1)のほうでまとめられた要望書ですね。

澤田 ここの管理人さんからも、次回作への要望書をいただきました。いまでもファンの方のサイトはひと通り読んでいますよ。もちろん某巨大掲示板も(笑)。今回の小説、ダイレクトな社内の反応はなかったんですけど、皆さんの反応がやっぱり気になって、個人サイトとか掲示板関係は読んでました。直接メールや電話をいただいたことはなかったんですけど、ホームページや掲示板に書かれたことを見て、そこで疑問を持たれたような事柄は、つぎの号で密かにツブしてみたり(笑)。ルールがわからん、という書き込みがあれば、ルールを説明してみたり、俺が一方的にキャッチボールを楽しんでいました。こういうのは、なかなか直接的にやるわけにはいかないんですけど、ファンの方の意見を見て、なにかあれば返せるところは返す、というスタンスで書いていました。ボールは返しているつもりです。ぜひキャッチしてください(笑)。

"自由無軌道"なページ

―― オフィシャルでは先の話が書けない、いままでのキャラの話はやりづらい、というお話が澤田さんからありましたが(前号参照)、それをバンバン描いていらっしゃる方が横に(笑)。

澤田 (萩野さんを見ながら)これはもう、生暖か~い目で見守ってます(笑)。

―― 萩野さんの衝撃的デビュー作、"虫チップ(註2)"は、どこから発想が?

萩野 あの絵は使う予定ではなかったんですけどね~。いや、虫は好きですよ。でも、あーいうコーナーって最初からわかっていれば、初めにロイあたりを描いて女の子のハートをガッチリキャッチ! しておけばよかったかな、と。あ、あのあともいろいろ描いてますけど、あれはオフィシャルじゃないんでご安心を(笑)。

―― オフィシャルじゃないんですか!

萩野 だって、天下とマイオンがくっついてほしくないなぁ、と思ってらっしゃる方もいるでしょうし。

―― やっぱり妄想劇場なんですか……。萩野さんは、直接は前作には関わっていないんですよね。

萩野 入社したときには終わってたんです。

太田 彼女は唯一、ファントムチームに入りたい、ということで入社してきたんですよ。

萩野 内定をいただいたあとの研修でゲームショウに行ったんですが、そこで「PC」を見て、レポートに書いたんです。もしかして会社に入ったあと開発に加われるかなぁ、と思ってたんですけど、実際に入社してみると開発は終わってデバックが始まっていて(笑)。そしたら、ある日、突然小島さんに呼び出されて「ファミ通Xboxに絵描け」と。うれしかったです(笑)。

―― ゲームショウでは、「PC」のどこが萩野さんのアンテナに引っかかったのですか?

萩野 キャッチコピーの"少年は犬を愛するものさ"というのが。ウチも犬飼っているもんで、あ、犬、いいなぁ、と(笑)。

―― そ、そこですか(笑)。

萩野 あとは、ロボットものでライトなノリがツボでした。

―― 次回作があったら、ぜひ私が描きたいということですね。

萩野 あぁ、いい話や~(笑)。

―― 萩野画伯の絵に関して、師匠・小島としては?

小島 あー、自由にやってるよなぁ、と。いいんじゃないですかね(笑)。

萩野 毎回、検閲もないから、出す直前にホンマにこれ描いていいんかなぁ、と悩むんですけどね。澤田さんに至っては本が発売されるまでどんなイラストが載るのか知らないこともあるって言うし。本が出ると、もしかして怒られるんじゃないかってドキドキなんですけど(笑)。

澤田 少しは楽しみを残しておかないと(笑)。

モナリザ・リスターティング

―― 次回作といえば、"モナリザ"が再始動する、という話題があります。

澤田 遅いっすよねー(笑)って、俺は正直思ったんだけど。

小島 なぜいま(笑)?

澤田 もっと早くやってくれてもよかったのに。とはいえ、モナリザというキャラは、ある意味、すでに「PC」とは切り離れたモノ、手元を離れたモノであると思っています。なので、平間さんの手で大きく育てていただければ、生みの親としてはうれしい限りですね。

―― で、"モナリザ"再始動の情報にビックリする一方、本編のほうは実際どうなのでしょうか? 編集部独自の情報によりますと、次回作があるとかないとかいろいろ声が聞こえてくるのですが、元気様からのコメントをいただけませんでしょうか?

澤田 ……いま現在、何かを断言できる状態ではありません。ただ、先ほど言ったように企画書自体は存在しますので、まったく可能性がないとか、その情報がまったくのガセかいうレベルになってくると、さぁ、それはどうでしょうか、と(笑)。……なんかUFO番組みたいになってきたなぁ。

※

次号衝撃の展開! ついに「PC」続編に関する真相が明らかに!? って、やっぱりUFO番組っぽい展開になってしまった気がする……。さて、どうなることやら。

註1 Deus Ex Machina for PHantomCrash
http://homepage2.nifty.com/Frontier/index.htm
zeit氏が運営する「PC」ファンサイト。SVやモジュールなどのデータなど、小島氏をして"便利"と言わせしめる充実した内容。澤田氏の言にあったように、積極的な活動を展開。

註2 2003年6月号に掲載。「虫が好きなので次回作では虫チップがあったらいいなと思います」というコメント付き。





↑2004年3月10日、元気会議室にて。右から、小島氏、萩野女史(おお、仮面が!)、澤田氏、そして太田氏。座も温まってきまして、しだいに核心に迫ってまいりました。次回もお見逃しなく!

座談会で次第に明らかになる、萩野女史の全貌も要チェック!



←"ヴェントゥノ"イメージキャラクター?「スプートニ男くん」と「ヴィルヘル美」ちゃんです。(元気・萩野美由紀)

萩野美由紀劇場、今月はSV企業キャラクターシリーズ第2弾! となると、次回はアメスタ社ですな(あ、初めてつぎのネタが予測ができたかも)!?

●ワイアヘッズ通信

ここしばらくお手紙を紹介するスペースがなく、大変申し訳なく思っております。状況が落ち着きましたら、ドーンとお手紙特集をする予定ですので、諸君の熱い思いをぜひ!

お便り大募集

〒154-8528(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中! 爆走天走り中の元気「PC」スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中! ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター ライター「微妙なヒキで終いてしまいましたが」担当「確かに微妙でごめんなさい。ちょっとイヤらしい気もしますが、何卒ご容赦」ライター「むろん我々は座談会の模様を一部始終承知しているわけですが」担当「当然です」ライター「ああああ、結論をいますぐ伝えたい!」担当「まーまー、すべては次号の"お楽しみ"ということで、いろんな意味で期待は裏切らない……かもよ!?」ライター「と、東スポ的な!」担当「"Don't forget that hot summer!"」ライター「どど、どーした担当!?」担当「あの夏よもう一度!」

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～

•●● Vol.2 ●●•

発売時期が大幅に延期となってから具体的な情報が出てこないあのゲーム。これまでのことを思い出してみた……。

とても衝撃的だった『TFLO』との出会い。本当の興奮を味わえるその日まで……。

あれは昨年のE3のこと。E3では出展していないものの、日本プレス向けに「トゥルーファンタジー ライブオンライン」（以下「TFLO」と略）を見せてもらえる特別室が用意され、取材をすることができた。E3直前に開催されたXbox E3 Briefing（E3で発表する新作のメディア向け発表会）において、はじめてレベルファイブの日野さんとお会いし、「E3会期中、「TFLO」の実機デモをお見せしますよ」という話を聞き、猛烈に興奮したのを覚えている。

取材室に入ると、すでにテレビ画面には「TFLO」が映っていた。っちゅーか、開発スタッフが"操作"しているではないか。おいおい、もう動いているってこと!?

「まだまだ開発途中でして、ようやく操作できる段階までできました」

いやもう、ここまでできればベータテストやってもいいんじゃないか、と思えるほど、見た目には完成度が高い印象だった。ボイスチャットもできたし、戦闘もある程度できる。確かに実装していない部分は随分あるが、ここまでできているなら、もっと情報を出していきたいと思うのがゲーム編集者の性。あれこれ質問攻めしつつ、どんなふうに記事をまとめようか……と、いろんなアイデアを考えつつ、30分程度の取材はあっという間に終わってしまった。しかし、そのあともずっと興奮状態。いっしょに取材をした相沢（初代ファミ通Xbox編集長）も、「じつはちょっとまえに一度見せてもらったんだけど、だいぶ動くようになってきた感じがする。早く遊びたい！」とヒゲがピンピンに逆立つほど興奮していた。

E3後、しばらくしてレベルファイブにお邪魔する機会ができた。もちろん、目的は「TFLO」である。「じゃあ、遊んでみます？」と、キャラメイクからスタート。大型な女性キャラを作ってみる。そして、「TFLO」開発スタッフのキャラが待つ噴水前まで行く。パーティーに加えてもらって、軽くおしゃべり。

「よろしくお願いします！」

「何だかインパクトあるキャラですね」

「でも、いるよね、こんな感じの人（笑）」

「いるいるー！（笑）」

「あはははは」

……やばい、楽しすぎる。もうこれだけで楽しい。ボイスチャットのおかげで、その場の雰囲気が"声"とともにネットワークを通じてみんなに伝わる。この共有感覚はほかのMMORPGで感じる以上のものだ。

とりあえず買い物をしてみた。

「好みのものを買ってみてください」

「じゃあ、この剣と、この盾と……」

「装備してみてー」

「はい」

「おおお！　けっこう似合うじゃなーい！」

買い物しているだけなのに、すんごく楽しい。そのあとは町を探検したりフィールドに出てみたりダンジョンに潜ったり……。そんなことをしているうちに取材時間もタイムアップ。仕事であることを完全に忘れて楽しみまくってしまった。

そして昨年の夏、マイクロソフトとともに今後の記事展開案を詰めていく。どの号でどういうネタを公開していくべきか、細かい部分まで詰めていった。東京ゲームショウで新情報をたくさん出す、ということで、ファミ通Xboxと週刊ファミ通で小冊子付録をつけて応援する体制をとった。ベータプログラムのスケジュールも大枠として見えてきたので、ファミ通応募枠としてベータテスターの応募を公式サイトより先駆けて行い、さらなる盛り上がりを両誌面でモリモリあおった。それまで2003年発売だったのが2004年春と変更になったものの、具体的な情報がたくさん出てきたことにより「いよいよだな！」という雰囲気になってきた。編集部でも「もうすぐだ」という感覚は確かにあった。

僕自身、ベータプログラムが突如延期となった理由については詳しいところまではわからない。ただ、ギリギリまで予定どおりにスタートさせようと調整し続けていたのは間違いないと思う。今年の2月末発売号ではベータプログラムの詳細情報を掲載すべく準備を進めてきたし、そういう打合せもしてきた。

延期理由は、「発売時期を優先したために不完全な状態で発売することは、皆様のご期待を裏切ることと考えました。そのため自信をもってお届けできるゲームとするために、発売を今冬とさせていただくこととなりました」と公式サイトにある。

何らかの不具合が生じ、開発期間を大幅に延長しざるを得なかった、ということなのだろうか。3月上旬の段階で今冬と発表されたわけだが、もし2005年2月発売とかとなれば実質1年後と言ってもいいような感覚だ。発表後、ファミ通Xboxの掲示板も含めてインターネット上でも大騒ぎ。本来ならば「ベータプログラムは●月●日から開始します。ベータ用のROMは●日までに発送します」というメールが届くはずだった。それが延期となれば、「いったいどうなっているんだ!?」と怒るのも無理ないだろう。3月上旬のメールでは「4月13日にベータ開始時期のメールをいたします」とあったが、その日に届いたメールは「6月上旬にベータ開始日をお知らせします」と、ベータ開始告知日の発表が延期。今夏こそベータ開始を期待したいが、ここまできたらちゃんとベータテストできる状態でキチンとスタートさせてほしいと思う。

はじめて実機で動いているのを見たとき、はじめて自分で操作したときの興奮は、いまでも鮮明に覚えている。あれを味わってしまったら、もうひたすら待ち続けるしかない。リリースされた暁には、ユーザーも交えていろんなイベントを企画したいと思う。いまはその日を夢見つつ……。



⬅いちおう説明しておくと、「TFLO」とはマイクロソフトが放つXboxオリジナルのMMO（多人数参加型）RPG。開発はPS2で『ドラゴンクエストVIII』を作っているレベルファイブ。今夏ベータテスト開始予定。



➡戦士として生きるもよし、旅芸人として世界中を回るもよし、盗賊として裏道を歩くもよし、料理人として一流シェフを目指すもよし。人それぞれ、いろんな生きかたができる。それが「TFLO」なのだ。

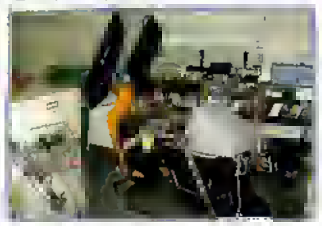
PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

とりあえずいまはE3で発表されるであろう、アレとかソレが気になってしょうがない。次号でたっぷりお届けできるのでお楽しみに（個人的にも早く見てみたい！）。本誌編集長。

［今月の一枚！］



カプコンから「あげますよ」とイベントで使っていた『鉄騎大戦』用コックピットをいただいた。思いのほかデカい。編集長机をこれにする案もあるがどうしよ？

もうヒトコト！

もっと新作はないのか!! というキミに耳寄りなネタ。じつは次号で初公開となるタイトルが10本以上あるかもしれない（もちろんガクッと減る可能性も）。ファミ通Xbox創刊号は別として、1号で10本以上の本誌初公開タイトルを掲載したことは一度しかない（2年まえの5月末発売号）。そのとき以上のタイトル数が次号では掲載できそうな予感。確かにE3明けの号だからそこそこはあるかなと思っていたのだが、まさかこれほどとは。

シュミコラム じつはデジタル機器大好きッ子。ここ半年くらいで、うっかりiPod（20Gタイプ）、RD-X4（DVD+HDDレコーダー）、PSC 2550 Photosmart（無線LAN対応オール・イン・ワン プリンタ）、FMV LOOX T70G（ノーパソ）を購入。さらに夏までにもう1台のノートパソコン、プラズマディスプレイを買おうかと計画中。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アープ21　江別店／帯広店／北見店／釧路店／旭大通／永山店／登別店／東苫店／釧路店
フーアーズ　札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ　札幌店
ヨドバシカメラ　マルチメディア札幌店
■青森県
トミー　弘前店／八戸店／三沢店
ひいず堂　駅前店／十和田店／むつ店
マジカルステーション　青森店
■秋田県
アープ21　秋田店
一休さん　川反サティ TVゲームコーナー
ファブリックピア　サンフェスタ店
ゆにこん堂　本荘店
■岩手県
アープ21　一関店
COMG!　盛岡南サティ店
マジカルガーデン　水沢店
■宮城県
ゲーアーズ　仙台店
シーカル　石巻店／泉パイパス店／岩沼店／塩釜店／古川店／名取店／ひっぱり館／古川店／大和町店
TVバニップ　佐沼店
ベスト電器　ヤオチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん　米沢サティ TVゲームコーナー
ウキウキ新大陸　鶴岡駅前店／酒田ヤマザワ店／山形大学前店／山形西バイパス店
シーカル　山形十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM　天童店／寒河江店
■福島県
アープ21　福島店
一休さん　会津サティ TVゲームコーナー／ダイエー鶴ヶ城店／ベイシア会津店／ベイシア西河モール店
シーカル　郡山店／ふくしま
ブックアーム　日和田
ヨドバシカメラ　郡山駅前店
■新潟県
一休さん　ベイシア小千谷店／ベイシア新潟寺尾店
エムダッシュ
COMG!　亀田店／新発田店／新津店／小千谷店／白根店／空港通店／小出店／見附店／小山店／三条四日町店／長岡店／水原店／十日町店／中央店／燕店／新潟ささつき野店／見附店／六日町店／吉田店
ホームエンタメステーション　関屋店
マジカルガーデン　柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション　加茂店／三条ピア店／白根店／新三条店／巻店
ユメックス　長岡大島店／長岡南口本店
ヨドバシカメラ　新潟店
■長野県
アピアランド　松本店／諏訪店
一休さん　ビルフェロー長野サティ店／ビルフェロー上田サティ店／ベイシア佐久店／ベイシア上田店／ベイシア長野店／ベイシア伊那店
エイデン　大町店／諏訪店／飯田インター店／下諏訪店／諏訪インター店／松本店
ゲーアーズ　長野店
GAMESHOPまりス
ソフトハウスTOM　長野店
デジタルプレイス　アップルランド店
トム　神川店
ノジマ　上田店／更埴店
ブックハウストム　本店
■群馬県
一休さん　ベイシア前橋店／ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田店／ベイシア館林店／ベイシア富岡店／ベイシア渋川こもち店／ベイシア藤岡モール店／ベイシア高崎店／ベイシア前橋モール店／ベイシア沼田店／ベイシア桐生店
クウム　大泉店／太田南店
GAMECITY1001　前橋店
タイムクリップ　新井店／伊勢崎店／上並榎店／伊勢崎店／高崎中央店／藤岡店／前橋町店
ビックカメラ　高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店
文教堂書店　桐生店／前橋店／太田店／大泉店／大間々店／笠懸店／片品店／上大胡店／上中居店／上原店／前橋店／小出店／小島店／伊勢崎店／前橋店／高崎店／伊勢崎店／前橋店／高崎店／藤岡店／前橋店／玉村店／高崎店／吉井店
リンプス　前橋本店
■栃木県
一休さん　ベイシア大田原店／ベイシア佐野店／ベイシア真岡店／ベイシア小山店／ベイシア矢板店
クウム　足利店／足利南店
三洋堂　今市店／鹿沼店
サンスクボウ　矢板店
タイムクリップ　大平店／佐野店
ドキドキ冒険島　真岡店
ブックマート　大田原店
ブックランドアルップス
文教堂書店　宇都宮店／八幡店
■茨城県
石岡ビノオトーイ
一休さん　ベイシア神栖店／ベイシア下館店／ベイシア玉造店
Jack　竜ヶ崎店
トイズ・れん　下館店
TVバニック　神立店
ブックマート　下館店
U・フルど　三和店／結城店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん　ベイシア鴻巣店
スプリティ　上尾店
新星堂書店　BOOM所沢店／本店／三郷店
ゲーアーズ　大宮店
ゲーム天国　草加店
さくらや　浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　鶴瀬東和店
タイムクリップ　本庄けや木店
ドキドキ冒険島　川口店／草加松原店
ノジマ　浦和店／大宮店／越谷店／所沢本店／NEW上尾店／新所沢店／三芳店／富川店
ビックカメラ　大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎　上尾店／入間店／春日部店／川越店／川越新宿店／北坂戸店／行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／狭山台店／新所沢店／鶴ヶ島店／本庄店／熊谷店／東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／飯能店
ファミコンハウス　ピエロ
文教堂書店　坂戸店／東松山入間店／東上野店
マジカルガーデン　東松山店
マジカルステーション　東松山ブックゲーム店
ミレキー2　狭山店
ミレキー3　富士見店
■東京都
アール　若林店／本町店
AZ Market　雑司ヶ谷／立川店
おもちゃの王様
キムラヤ　町田店バーIII
新星堂　聖蹟桜ヶ丘店
ゲーアーズ　池袋本店／立川店／吉祥寺店／町田店
ゲームキッズ　武蔵境店
GAMESつーや
ゲーム天国　竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
さくらや　池袋東口店／渋谷店／新宿東口駅前店／新宿西口駅前店／新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／東京八重洲北口店
サンソフト
ジーファン　石神井公園店／富士見台店
スーパー2号館
セキド　新宿店ゲーム館
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　関小山店
ソフトランドぷんぷん　自由が丘店
大成堂　石神井店／大泉店
TVバニック　南砂店／葛西店
東武百貨店　池袋本店TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島　亀有店
ノーサイド　阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ノジマ　秋川店／昭島店／国分寺店／小平店／昭島店／多摩店／中野店／NEW福生店／八王子店／羽村店／府中店
ハチスケ　大泉店／清瀬店／多摩川店
BIG　大島店
ビックカメラ　池袋西口店／池袋東口駅前店／池袋本店／渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ピットイン
ファミコンショップ　ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／青梅店／成増店／ひばりが丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドぱお　昭島店／赤羽店／羽村店／福生店
ベニーレイン　高田西口店
マジカルガーデン　昭島店／東大和店／武蔵村山店
マジカルステーション　トーヨー武蔵小山店
マップスエンタテインメント　シミズ玩具　府中店／大井町店
murauchi.co.jp　八王子本店
モトナワールド　東伏見店／船堀店
もりたや　小竹向原
ヨドバシカメラ　上野店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／マルチメディア吉祥寺店／マルチメディア町田店
ロムハウス　西日暮里店
■千葉県
アドゥップ　船橋店
一休さん　ベイシア佐倉店
おもちゃのまぎすや
GAME!いちばんかん　高砂店
GAME&HOBBY キッド
ディスクユニオン　ビュウ柏店
ドキドキ冒険島　習志野店
ホビーランドキューブ
マジカルガーデン　津田沼店
モトナワールド　船橋北口店
ヨドバシカメラ　千葉店
■神奈川県
有隣堂　横浜店
一休さん　横浜サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター　ナカジマ
ゲーアーズ　横浜店
ゲームショップビーム
Game Station　いずみ中央店／上大岡店／藤沢店／下瀬谷店／十日市場店／東戸塚店／金沢店／三ツ境店
ComDeck　大井松田店／湘南台店／鵠沼海岸店
コンプマート　横須賀店
さとうや　相模大野店
ソフトランドBOSTON　綱島店
ソフトランドGARAGE　新百合ヶ丘店／新丸子店
ソフトランドぷんぷん　大倉山店／菊名店／向ヶ丘店／元住吉店
ディスクユニオン　ビュウ　相模原店／淵野辺店／本厚木店
TVゲーム&バスチャー　ビース
TVバニック　鶴見駅前店
テレビッ子　あざみ野店／長津田店
トイるホビー　サガミ堂
トイザらス　相模台店／厚木店／大和店
ドキドキ冒険島　店
ノジマ　愛川店／伊勢原店／今宿店／港北店／宮前平店／相模原店／座間店／相模大野店／大和店／茅ヶ崎店／日吉川崎店／NEW青葉台店／NEW港北店／NEW平塚店／瀬谷店／藤沢店／湘南店
ビックカメラ　新横浜店／横浜西口店
ピネット　六会店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎　南林間店
ファミコンプラザ　ジェイス
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　戸塚店／ブックさがみ野店
マルチメディアステーション　ゼロワン
メディアポリス　厚木南口店／川崎長沢店／相模大野店／十日市場店／三軒茶屋店／港北六角橋店
横浜タカシマヤ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ　京急上大岡店／京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス　鶴見店／新横浜店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのフルシャン
TOY'Sフリちゃん　甲府店
ノジマ　上石和店／甲府店／甲斐店／富士吉田店
■静岡県
スイデン　浜松半田店
スズポット　川鬼店／富士店
ゲームショップばら　あざけかね本店
スーパーコンプマート　浜松店
TVゲームショップ「ドラゴンキッズ」
テレコムランド　伊豆長岡店
ノジマ　伊東店／御殿場店／函南店／三島店／富士店／沼津店／長泉店／清水店
PARADE　沼津店／清水店／富士宮店／富士店／島田店／藤枝店／浜松店
ファミース　BOOK ONE店
ファミコンランド　富士店／御殿場店／裾野店
ホビラン　富士店／清水店
マジカルガーデン　グロスアミュゼ清水店／清水店／千代田店／浜松店
メディアポリス　沼津店／三島店／裾野店／清水店／御殿場店／富士宮店／富士店／藤枝店／焼津インター店
大和堂　浜松店／三島店／富士店／本店
■愛知県
一休さん　ビルフェロー春日井サティ店
スイデン　稲沢店／安城店／犬山店／春日井店／岡崎店／小牧インター店／豊川店／刈谷店／豊田店／一宮店／高蔵寺店／名古屋店／メッツ大曽根店
オタッキー　稲沢店／名古屋店／千代が丘店／中川店／大曽根店
おとわや　刈谷店
おもちゃのジャンボ　アスティ店
おもちゃの森　プレーリン
GROOVE!　豊川本店
ゲーアーズ　名古屋店
ゲームステーション64ビットEAST／WEST
ゲーム道場　一宮店／岡崎店／小牧店／各務原店／岡崎店
コンプマート　名古屋4F／前山店
ザクザク　半田店
日進店
スーパーコンプマート　大須メガタウン／岡崎セルビノ河田店
センキ　岡崎店
ダンシングベア　一宮店／春日井店／豊田店／野並店／星ヶ丘店
ディスパ　高蔵店
TVゲーム　フリッコ
■■
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコンプ　上和田店
ビックカメラ　名古屋駅西店
ビッグガレージ　江南店
ファミーズ　阿久比店／大田川店／東浦店／美浜店／知多半田店／武豊店／常滑店／阿久比店／常滑店／半田インター店／東海店／豊明店
ファ!コンハウスあいでも
ファミコンプラザ　豊明店／東浦店／ぴっぷBOYS
ホームエキスポ　岡崎店／岡崎店
MAG MART　地下店／一宮店／小牧中店／尾西店／尾張旭店／津島店／稲沢店
アジカル　豊川店／西尾店
マジカルガーデン　石川橋店／一宮北店／岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レスト店／刈谷店／豊田店／江南店／碧南店／岡崎店／豊川店／豊田インター店／岡崎24店／豊橋店／豊橋南店／中川店／東海店／平針店／町田店／稲沢店／瀬戸店／守山店／豊田店／ワンダーシティ店
マジカルステーション　小牧店／三河店／三重県ラルミナ店／豊橋花田店／パワー／はるひ野店／ペル
アツナガ本店
ヤマギワソフト　メルフ店
■岐阜県
スイデン　大垣ベルプラザ店／各務原店／可児店／関本オーキッドパーク店／関店／高山店／多治見インター店／岐阜店
(株)武者社スーワン　ユーワンスリア
キフヤ　ピア店
GAME SEVEN
コンプマート　可児店／岐阜店
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店
ダンシングベア　関加納町店
ファミコン　GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンフル
ファミコンランド　ハッピーはずみ店
MAG MART　鵜沼店
マジカルガーデン　大垣店／可児店／岐阜店／多治見店
マジカルステーション　各務原店／プロスアミュゼ岐阜上大橋店／三省堂岐阜駅前店／マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん　ビルフェロー桑名サティ店／ビルフェロー津サティ店
エイデン　鈴鹿オンラフン店／桑名店／津店／名張店／松阪店
ゲーム道場　白子店
スーパーコンプマート　四日市店
スーパーマート　四日市店
マジカルガーデン　生桑店／日永カヨー店／鈴鹿店／四日市店
マジカルステーション　鈴鹿店／ジャスコ桑名店／ジャスコ四日市店／鈴鹿中央店
■奈良県
一休さん　ビルフェロー西大和サティ店
ドラゴンワールドクラブ　西大寺店
遊コン　奈良店
■和歌山県
おもちゃファン　和歌山店
キャップアイ　新宮店
ニノスケ　国分店新宮店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ元気302　彦根店
ハビルスSOFT館
マジカルステーション　トイショップみずの
ロ☆BEAT　タカノ店／草津店
■京都府
アープ21　北大路店
一休さん　ビルフェロー亀岡サティ店／ビルフェロー向日町サティ店
株式会社ふさお
ゲーアーズ　京都店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ　川店／西院店
ザウルス　大宮店／桂店／上桂店／大将軍店／西店
タカラトーイ　株式会社
ファミコンクラブビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店／山科店
マジカルガーデン　伏見店
マジカルステーション　伏見店
メディアショップギース　長岡天神駅前店／長岡本店
■石川県
COMG!　金沢店／小松店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ソフトランド　金沢店
ファミーズ　金沢店／広岡店／さくらんぼ店
■富山県
GROOVE!　富山店
ゲンキランド　高岡店／大沢野店
三共ジョーシン　とやま本店ディスクピア／pitONE高岡店キッズランド／pitONE富山高岡店キッズランド
シャトル　高岡店／高岡店／小杉店／新湊店／高岡店／二口店
ソフトスペースランド　新川店
ハイパーゲンキランド　富山店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア　本店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国オカ　アネ店
サイトー玩具店　鯖江店
三共ジョーシン　pitONE福井本店キッズランド
ファミーズ　てんとうむし店
ファミコンショップBIG　神明店／武生店
■大阪府
一休さん　ビルフェロー高槻サティ店／光明池ビブレ店／枚方ビブレ店
キャップアイ　住吉店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーマーズ　なんば店
ゲームショップちあにい　平野店
サンフェスタ
ドラゴンワールドクラブ　茨木店／九条店／堺川店
なかよし　九条店／ホワイティうめだ店
ニノミヤ　高槻店
ビックカメラ　なんば店
ファミコンショップイーグル　西大和店
ホビーアイランド
ミノスケ　松原町中央店／八尾店
メディアCITY　江坂店
遊コン　高槻店
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田店
■兵庫県
トれよん　立花店／西神中央店
フロペュー　加古川店
ゲーアーズ　三宮店
ゲーアーズサポーターBUG　姫路店／加古川店／春日野店／岩岡店／水道筋店／西明石店
ゲームショップハッピーワン
ゲームショップ花吉
「ドキドキ冒険島」西脇店
ドラゴンワールドクラブ　姫路店／加古川店／高砂店／龍野店／土山店／東加古川店
POWER／メディアCITY　神戸元町店
ファミーズ　サンプラス大開店／サンプラス伊丹店／サンプラス本店
メディアCITY　須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／六甲店
メディオ!　伊丹店
モーモーランド　須磨店
遊コン　加古川店／高砂店／西明石店／姫路店／姫路キャスパ店
■広島県
おもっちゃフン　安芸店
ゲームアーク　尾道店／呉店／東広島店／三原店／福山店
COMG!　本通店
TOY&ゲームあーく
はとや　タカノ橋店
ファミザフルス　呉店
メディオ!　福山店
■岡山県
一休さん　岡山ビブレ TVゲームコーナー
ゲーアーズ　岡山店
コドモ館　トピア店
ベスト電器LIMB　倉敷本店
メディオ!　岡町店
遊コン　津島店
■鳥取県
ファミコンショップルック　駅前店／倉吉店／米子店
遊コン　米子店
■山口県
COMG!　宇部店
マジカルステーション　長門店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん　宇多津ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーク　丸亀店／善通寺店／坂出店／観音寺店／丸亀店
マジカルガーデン　高松太田店
■愛媛県
ゲームショップニュースピード　今治店
TVゲームランドZERO　松山店／徳島店
TVバニック　EAST松山店
■高知県
ゲームアーク　土佐道路店
マジカルガーデン　高知店
マジカルステーション　宿毛店／あとずや店／野市店
■徳島県
トイハウス
ファミコンスーパー2
ベスト電器LIMB　徳島本店7階
■福岡県
アープ21　大橋店／香椎店／戸畑店
AMA
株式会社　九州玩具サンリル
田河堂　前原店
ゲーアーズ　博多店
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／青ヶ丘店
ゲームガレージネット　新宮店
ジョイン　黒崎店
ビックカメラ　天神本館
ブックステーション　博多店
ブックマーケット　吉塚店／福岡店／宗像店
ベストビデオ　直方店
ベスト電器LIMB　福岡本店
マジカルガーデン　黒崎店
マジカルステーション　大牟田店／八女インター店
メディアナイン　小倉店／折尾店／折尾駅前店／黒崎店
(有)城野本舗田中玩具(OKおもちゃ王国センター大牟田本店)
■佐賀県
アープ21　上峰店
田河堂　佐賀店／唐津店
ファミコンハウス　伊万里店／鳥栖店／武雄店
ファミコンワールド　唐津店
マジカルガーデン　佐賀北店／神埼店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲーム館びっくり　大野店／下本店／大塔店／日野店
ファミコンハウス　佐世保店／西三川店
メディアクラブ　大村店
遊ING　諫早店／時津店／花丘店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー　植木店
ファミコンショップサンライト　新外店／武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとし　ノノスケ健軍店
ベスト電器LIMB　熊本本店
マジカルステーション　玉名店
マルチメディアショップTOM　山鹿店
遊ING　県立店／長嶺店／清水店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム　新渡院
JOY・フレンド　下郡本店／府内店
TVチャンプ　鶴崎店／別府店／竹田店
ベスト電器LIMB　大分店
マジカルステーション　大分本店／大在店
■宮崎県
ベストソフトタウン　日南店
ベスト電器LIMB　都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ　伊集院店／川内店／西伊敷店／和田店
ゲフッぱ堂
ファミザフス　国分店
フリオカ店　西谷店

wanpaku　全店
JUSCO　ゲーム取扱い店
イト-ヨ-カド-　ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ　全店
シータ　全店
TOPBOY　全店
カメレオンクラブ　全店
Sofmap www.sofmap.com　ゲーム取扱い店
Daiei　ゲーム取扱い店
ハローマック　全店
ビックカメラ　ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ　ゲーム取扱い店
WonderGOO　全店

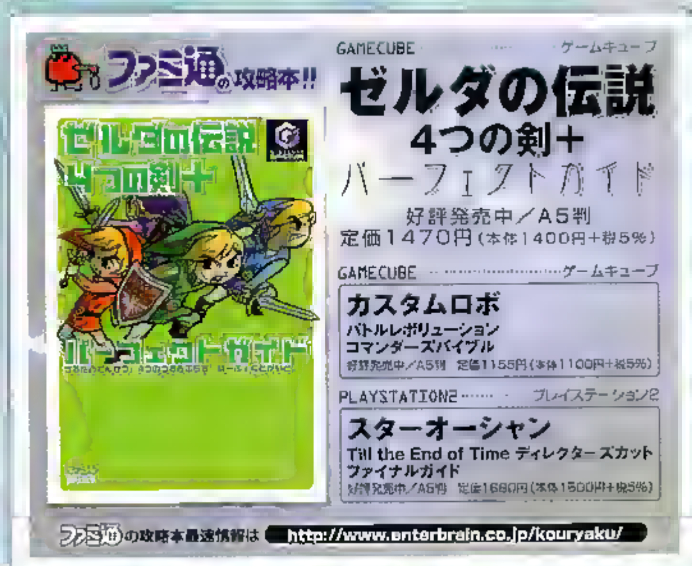












enterbrain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円[税込]
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円[税込]
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	定価1470円[税込]
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円[税込]
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円[税込]
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	定価1470円[税込]
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価1260円[税込]
式神の城 公式設定資料集 PS2版にも対応	定価2520円[税込]
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	定価2310円[税込]
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円[税込]
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円[税込]
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価1449円[税込]
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価1260円[税込]
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	定価1050円[税込]
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	定価1260円[税込]
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック PC版にも対応	定価1995円[税込]
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価2520円[税込]
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価2310円[税込]
ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円[税込]
ピストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円[税込]
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円[税込]
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円[税込]
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円[税込]
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円[税込]
メック アサルト パーフェクトガイド	定価1575円[税込]
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円[税込]

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア E-mail:cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850(営業局)

週刊ファミ通800号記念

ファミ通オリジナルキャリーポーチ 応募者全員サービス!!

ファミ通Xboxの兄弟誌、週刊ファミ通がこのたび通巻800号を達成しました。その偉業を記念してオリジナルキャリーポーチを作成。応募すれば必ず入手できるので、下記の応募の決まりをよく読んで、ドシドシご応募ください。兄弟各誌にも情報あり。この際いっぱいGETする？



➡8枚ものディスクが収納可能。メモリユニットなどが入るメッシュポケットもアリ！

⬅⬇タグにはファミ通のロゴ入り。シルバージッパーは中身をしっかりガードするぞ。

⬇大型ポケットもついている。ここには取り扱い説明書を入れることができる。便利！

ポーチを希望される方は、こちらの決まりをよくお読みください

応募の決まり

応募の手順

1. 申し込み用紙を切り取り、必要事項をもれなく記入してください(小学生以下の方は保護者の名前を記入して捺印してください)。
2. 'プレイステーション2・Xboxバージョン' 1個につき800円分(送料込み)の切手を同封してください。なお、集計の都合により、額面80円未満の切手は受け付けできませんのであらかじめご注意ください。
3. 市販の封筒に、申し込み用紙と切手を入れて右のあて先まで郵送してください(封筒に80円切手を貼るのを忘れないでください)。

申し込み用紙が掲載されている雑誌

- 週刊ファミ通……5月14・21日合併号(4月30日発売)/5月28日号(5月14日発売)/6月4日号(5月21日発売)
- ファミ通PS2……5月28日号(5月14日発売)
- ファミ通キューブ・アドバンス……7月号(5月21日発売)
- ファミ通Xbox……6月号(4月30日発売)
- ファミ通waveDVD……6月号(4月30日発売)

※上記の号すべてに、各1枚ずつ申し込み用紙がついています。申し込み用紙1枚につき、商品1個の応募が可能です。複数個への応募を希望する場合は、欲しい個数分の申し込み用紙が必要となります。

応募の注意

- 応募の決まりが守られていない場合は受け付けできません。
- 申し込み用紙には必要事項を必ず記入してください。
- 封筒1通につき、応募できるのは商品1個です。
- 応募用紙と封筒は、黒か青のボールペンで記載してください。
- 応募に必要な金額以上の切手が同封されていても、差額は返送できません。
- 記念切手、破れた切手、使用済みの切手、収入印紙、現金などは同封しないでください。
- 同封された切手の金額が応募商品額に満たない場合は無効となります。その場合は切手を返送いたしますが、送料はお客様の負担となります。
- 申し込み用紙をコピーして応募した場合は無効になります。必ず右の申し込み用紙を切り取ってご使用ください。
- ご応募は日本国内に限ります。
- 注文生産となりますので、商品の発送は2004年8月中旬から8月下旬を予定しております。

あて先

〒101-8691 神田郵便局 私書箱10号
「ファミ通800号記念 応募者全員サービス Xbox」係

問い合わせ先

「ファミ通800号記念 応募者全員サービス」事務局　☎03·5433·7868
2004年4月2日(金)～2004年9月30日(木)　お問い合わせ時間　祝祭日を除く平日 12:00～17:00

応募の締切

2004年5月31日消印有効

申し込み用紙

商品名	プレイステーション2・Xboxバージョン		
ご住所	〒　都道府県　市区町郡		
フリガナ		生年月日	
お名前		T S H　年　月　日	
電話番号		保護者の印鑑	事務局使用欄
保護者のお名前			

※完成品のデザインは若干異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

X COMING SOON

締ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

しばらく情報のなかった海外発2タイトル（両作ともフルローカライズ）の続報をお届け！　E3を間近に控え、タイトルにも徐々に動きがでてきたみたい。

ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～

発売日	2004年発売予定	価格	未定
発売元	マイクロソフト	対象年齢	未定
ジャンル	アクションRPG	その他	未定

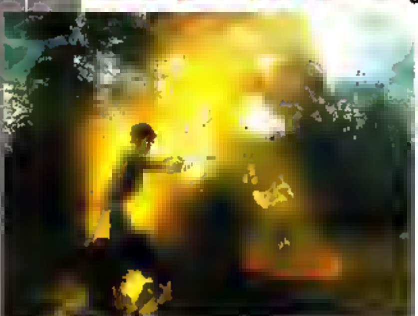
Xboxソフトで十指に入る傑作『Star Wars：Knights of the Old Republic』（残念ながら日本では未発売）などで知られる、カナダのメーカー・バイオウェアが全精力を傾ける新作アクションRPG。舞台となるのは、神話時代の中国。主人公は腕を磨きながら、己の武術スタイルを確立させるために、世界各地を旅していくことになる。





↑→武術だけではなく、神秘的なパワーも獲得する。

武術者として世界各地を巡る……



↑主人公は武術をマスターしながら成長していく。RPGには定評のあるバイオウェア開発だけに、非常に練りこんだ作りになっている。

波乱万丈のストーリー

物語は、世間と隔絶した武術学校から始まる。ある日、凶漢の[illegible]により、武術学校の平和がかき乱されてしまうのだ。いやおうなく大いなる争いのなかに巻き込まれる主人公。ここに、波乱万丈の叙事詩的なストーリーの幕が開く。

チャイニーズテイストな世界観

中国にインスピレーションを受けて開発されている本作は、中国の文学や香港映画など、さまざまな中国関係の作品を参考にしているという。神話時代の中国をみごとに構築し得たのは、その賜物だと言っていいだろう。



←パラレルワールドの古代中国が舞台。



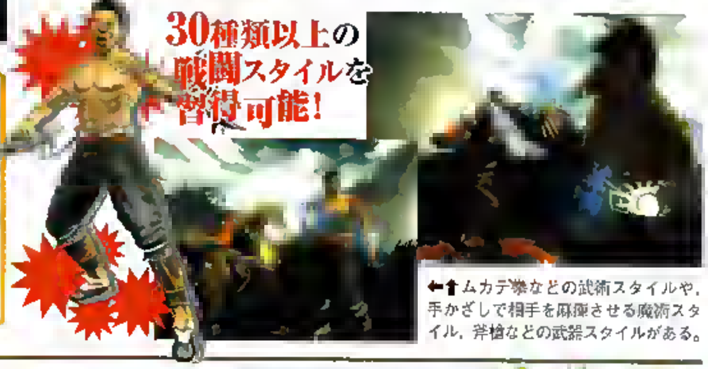
←北京や香港などにも足を運んだとか。



己だけの戦闘スタイルを磨け！

詳細は明らかにされていないが、本作にはいくつかのタイプのプレイヤーキャラが存在。プレイヤーはその中から任意のキャラを選び、冒険をしていくことになる。戦闘スタイルは、武術、魔術、武器など30種類以上もある。ゆくゆくは自分の塾を築いて門弟を育成するという要素もあるのだ。

30種類以上の戦闘スタイルを習得可能！



←↑ムカデ拳などの武術スタイルや、手かざしで相手を麻痺させる魔術スタイル、斧槍などの武器スタイルがある。

Top Spin

発売日	7月15日発売予定	価格	5040円（税込）
発売元	マイクロソフト	対象年齢	全年齢
ジャンル	スポーツ	その他	Xbox Live対応

派手なスマッシュや華麗なロブなど、テニスの醍醐味を余すところなく再現したテニスゲーム。ゲーム中の表記や音声などを日本語に対応した、フルローカライズタイトルとしての登場だ。

メインとなる"キャリアモード"では、プレイヤーは自分で作成したキャラクターを育成して、トッププロへの道を目指すことになる。コーチから指導を受けたり、スポンサーを得たり……といった本格的な要素も楽しめるのだ。また、"エキジビションマッチ"では、実在する人気プロテニスプレイヤー16名を使用可能となっている。

さらに、Xbox Liveでは、シングル&ダブルスの最大4人までの対戦が可能になっているぞ。オリジナルキャラどうしを戦わせることもできるのだ。

●本作に登場するおもなプロテニスプレイヤー

レイトン・ヒューイット、ピート・サンプラス、ジェイムス・ブレイク、マイケル・チャン、グスタボ・クエルテン、マルチナ・ヒンギス、アンナ・クルニコワ、アマンダ・コッツァー、エレナ・ディメンティワほか全16名

プロテニスの華麗な世界をリアルに再現！



←全16選手が登場。アンナ・クルニコワの強烈なサーブもしっかりと再現。

↓もちろんダブルスも楽しめる。Xbox Liveの4人対戦で盛り上がりそうだね。



←芝やクレイなどコートも何種類も用意されている。



X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは4月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年5月発売のソフト								
20日	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	7140円	●		●	12
	Tony Hawk's Underground Ⓦ	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●	●		15
	Metal Arms:Glitch in the System Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●		全
27日	蒼い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●			15
	蒼い涙(初回限定版)※1	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●			15
	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	アクション	7140円	●		●	15
	Xboxプラチナパック2※2	マイクロソフト	本体セット	19950円				－
2004年6月発売のソフト								
10日	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	レース	7140円	●	●	●	未
17日	デウスエクス:インビジブル・ウォー	アイドス	アドベンチャー	7140円			●	18
24日	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	シューティング	5040円			●	未
2004年7月発売のソフト								
8日	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		●	15
15日	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●		●	全
22日	Magic:The Gathering-Battlegrounds Ⓦ	マイクロソフト	シミュレーション	5040円		●	●	全
	Voodoo Vince Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円				全
	X-Men2 Wolverine's Revenge Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円		●		15
2004年夏発売のソフト								
	デジモンバトルクロニクル	バンダイ	アクション	7140円				未
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	9240円	●	●	●	未
	Xboxかすみちゃんブルー※3	マイクロソフト	本体	23940円				－
2004年秋発売のソフト								
	サイヴァリア2～The will to Fabricate	サクセス	シューティング	5040円			●	未
今冬発売のソフト								
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定		●	専	未
2004年発売のソフト								
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンばにっく～アイダホポテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	Kameo	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●		未
	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●	●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●	●	未
	ブリンクス2(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●		未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
発売日未定のソフト								
	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※1：サントラ同梱
※2：Xbox本体、コントローラ2個、Xbox Live2ヵ月無料カード、DVDビデオ再生キット、ゲームソフト「HALO」、「クリムゾンスカイ:High Road to Revenge」同梱。7月31日(土)までの期間限定発売
※3：限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Online」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き
ⓌはXboxワールドコレクションのタイトルです。
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●読者から「『TFLO』がどうなっているのか、毎号少しずつでもいいから教えてほしい！」という要望をたくさんいただいた。何らかの形で答えられる方法を模索中。（松井ムネタツ）

●『クリムゾンスカイ』プレス大会で、本誌担当が優勝！ 優勝賞品で熱気球に乗れることに！ 超うれしい～っ。でも、巨人が凹み気味なので、うれしさも半減。（加藤政樹）

●ちょっとした事故で左手首を捻挫……。キーボードが打てないのは、まぁいいけど、ゲームができないのはツライ。『NINJA GAIDEN』ベリハ挑戦中なのに。（ノリック）

●海外ゲーム系のコーナーが回ってきたのでいろいろ新装開店してみました。英語のゲームは個的に興味なしっていま思ったキミにこそ楽しめるようにしたいなーっていま思った。（え）

●7年に一度の奇祭"御柱祭"を見に長野県へ。坂を落ちる40トンの大木に群がる男たちに何故か生命の根源を感じました(笑)。地元BSテレビの24時間"御柱祭"放送もイイ味でした。（山）

●最近、太ってきました。高カテキンで体脂肪にガツンなお茶を飲んでみています。効果が見えません……。体脂肪にガッツン、ガッツンでボカン！ なお茶希望！（いのふえ）

●今月号からニュースを担当することになりました。ニュースがあるハードは元気なハード。Xboxを盛り上げるべく国内外のあらゆる話題を配信します。どうぞよろしく！（大塚英行）

●GDC2004の取材で初の渡米。夕食まえにスーパーで見たバケツ大のアイスカップに早くも撃沈。サラダだけ注文したら頼んでもないのにてんこ盛り。もう食え食え地獄。（鼻谷耳男）

●モーレツにXboxへの愛に目覚めてしまった私。なぜ、このタイミングで!? という点はさておき、PCの名前までXboxLoveにしてみたり……。片想いにならないといいな。（古屋陽一）

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀樹
編集長	松井宗達
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木规凯／遠藤学昭
	大塚英行／林克彦／目黒輔／笠井正彦／新幕雄大／鼻谷年雄／稲葉賢秩／田口隆之
	古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／越田研次
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／岩下泰紀
編集協力	石井ぜんじ／井尻晃志／氏家雅紀／馬渡レイ／香瀬降色／齋藤かよこ／佐藤大作
	田川ラメ夫／ディスカス／戸塚佐一／岡屋／松井悠／丸谷健太／山下紫秀／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／大西若菜／風間新吾／北山貴代
	デザイン・ファクトリー・IN／クリエイティブ レイ(池田伊知郎)
	プラティパス(西田佳子、藍沢聖彦、小田原信晃)
	フリーウェイ(小牧智弘、永野景子)／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／半宏樹／安部秀一／柳山達夫
	高梨正人／藤下和巳／高堤利恵／由山麻子／樋口尚子／横田勝美
雑誌営業	酒井融磨／堂前秀隆
制作管理	青木孝道
マーケティング	上床光信／藤池勝司／堀沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ



ファミ通Xbox 2004年7月号は **5月29日(土)発売**

次号はE3の総力特集でお届けします。さらには、空前絶後の新タイトルラッシュの予感が……。

予価630円(税込)

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックス・プレゼント X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる! 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト「ラリースポーツ チャレンジ 2」



3名

発売元:マイクロソフト
ジャンル:レース

←王道ラリーゲームの続編。リアルなグラフィック、壊れかたがウリ。Liveで16人対戦も。

2 ゲームソフト「デウスエクス:インビジブル・ウォー」



3名

発売元:アイドス
ジャンル:アドベンチャー

←プレイヤーの判断でストーリーが変化。自由度が高く戦略性に富んだFPSアドベンチャー。

3 ゲームソフト「Voodoo Vince」

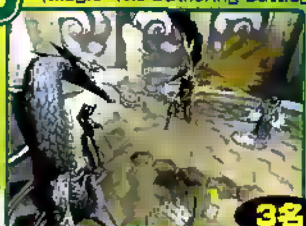


3名

発売元:マイクロソフト
ジャンル:アクション

←10インチのVoodoo人形が主人公。コミカルでシニカルな不思議アクションだ。

4 ゲームソフト「Magic:The Gathering-Battlegrounds」



3名

発売元:マイクロソフト
ジャンル:アクション

←世界的に熱狂的なファンを持つカードゲームにアクションをミックス。Live対戦も可能。

5 サウンドトラックCD NINJA GAIDENオリジナルサウンドトラック



5名

提供:テクモ

←ゲームの臨場感がCDで味わえるサウンドトラック。オリジナルステッカーが2枚同梱だ。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は6月30日(水)発売のファミ通Xbox 8月号にて発表させていただきます。

応募締切 5月28日(金) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

■マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか?
1.毎日　2.週4〜5日　3.週2〜3日　4.週1日程度　5.月2〜3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいクリエーターを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	22	連載コラム:大島流ゲームレシピ
2	緊急速報:プリンクス2(仮題)	23	連載コラム:フランス発Xbox事情
3	緊急速報:トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3	24	連載コラム:テレビゲーム研究課程
4	緊急速報:メタルスラッグ3	25	連載コラム:プレイブゲーマーへの道
5	緊急速報:サイヴァリア2 ~The will to Fabricate~	26	攻略X:ギルティギア イグゼクス #RELOAD
6	New Game Cross Review	27	攻略X:クーリーズ
7	連載:泉水対談	28	攻略X:式神の城 II
8	特別企画:GDCでマイクロソフトが語ったXboxの未来	29	攻略X:鉄騎大戦
9	X SPECIAL:NINJA GAIDEN	30	攻略X:天空 -TENKU- 2
10	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Online	31	連載:ワーコレGARAGE
11	連載:Team NINJA FREAKS	32	連載:海外ゲームMANIAX
12	X SPECIAL:DOA BEACH in HAWAII SPECIAL	33	連載:Xbox Liveで使える英会話講座
13	X SPECIAL:クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	34	連載:Xbox公式サイト Xbox.com 通信
14	X SPECIAL:ファントムダスト	35	連載:サンチャWIRED
15	X SPECIAL:デウスエクス:インビジブル・ウォー	36	連載:編集長日記
16	X SPECIAL:ラリースポーツ チャレンジ 2	37	X COMING SOON
17	X SPECIAL:天誅 参 ~回帰ノ章~	38	X Schedule
18	X SPECIAL:青い涙	39	X Present
19	連載:Club Blue Tears	40	付録:DEAD OR ALIVE Online ポスター
20	特別企画:広がるXboxコミュニティー	41	付録:DEAD OR ALIVE Online Xbox DRESS-UP SHEET Vol.7
21	投稿コーナー:READER'S box	42	

表2 購入予定ソフト

1	青い涙	19	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)
2	イルブリード	20	天誅 参 ~回帰ノ章~
3	Voodoo Vince	21	トゥルーファンタジー ライブオンライン
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	22	Top Spin
5	X-Men2:Wolverine's Revenge	23	Tony Hawk's Underground
6	GAIA BLADE	24	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3
7	妹Xbox -いもうと-(仮題)	25	ファントムダスト
8	Xenon	26	フィッシングライフ オンライン
9	キッチンぱにっく ~アイダホポテトの逆襲~	27	Fable
10	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダーズ	28	ブルースティンガー プレミアムカット
11	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	29	HALO 2
12	サイヴァリア2 ~The will to Fabricate	30	プリンクス2(仮題)
13	ジェイドエンパイア ー翡翠の帝国ー	31	Magic:The Gathering-Battlegrounds
14	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	32	MASTER SLAVE
15	戦場の出前持ち	33	Metal Arms:Glitch in the System
16	ダイナマイト刑事2	34	メタルスラッグ3
17	デウスエクス:インビジブル・ウォー	35	ラリースポーツ チャレンジ 2
18	DEAD OR ALIVE Online	36	RUNE BRID

ファミ通Xbox 4月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト「クーリーズ」 滋賀県/川北研一郎　大阪府/谷川学　福岡県/江口武範　②ゲームソフト「ギルティギア イグゼクス#RELOAD」 東京都/熊谷和宏　東京都/桝留弘　長崎県/杉山憲隆　③ゲームソフト「ぷらすぷらむ2」 埼玉県/橋本宏　東京都/上村泰正　福井県/保坂裕紀　④「HALO2」2004北米カレンダー 福島県/高橋佑大　新潟県/岡崎和夫　東京都/大熊秀俊　愛知県/杉山和也　福岡県/左野真之　⑤「ソニックヒーローズ」Tシャツ 新潟県/大場国生　神奈川県/杉山誠 (以上敬称略)


生還できるか、否か。極限の戦いが、再び幕を開ける。
Tom Clancy's
GHOST RECON
ISLAND THUNDER
SQUAD-BASED JUNGLE WARFARE
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー
CERO 15
UBISOFT
時は、2009年。米国特殊部隊「GHOST」が、騒乱のキューバに派遣された。キミは隊長として部隊を率い、反乱軍を制圧しなければならない。鬱蒼とした密林、殺伐とした砂漠、複雑に入り組んだ市街地。苛酷な環境が、行く手を阻む。実際に米国陸軍にも採用されているレッドストーム社のシミュレータにより、まさに戦場にいるような、極限下での緊迫感が襲い掛かる。Xbox Live™による対戦は、スコアボード対応で世界ランキングの挑戦も可能だ。トム・クランシー原作「ゴーストリコン」続編。激しさを増して、ついに登場!
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー
3月11日発売予定 希望小売価格 4,800円（税抜）
www.xbox.com/jp/GRIT/
エアーガンプレゼントキャンペーン
「電動ガン コルト M733 コマンド」
COLT M733 COMMANDO
○応募期間：2004年3月11日（木）～2004年4月30日（金）
○応募方法：製品内に入っている応募ハガキに必要事項をご記入の上、キャンペーン事務局に送付してください。
〈提供〉株式会社 東京マルイ
XBOX LIVE
Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
発売元：マイクロソフト
©2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved.Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.



FAMITSU·Xbox 2004 JUN.6月号
平成16年6月1日発行 発行人 浜村弘一 編集人 松本秀樹
発売 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
特別定価630円 本体600円
T1107885060637
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2004 雑誌07885-06